
2'75 €
458 Ptas.
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION·NINTENDO 64·DREAMCAST·PS2·GAME BOY·GAMECUBE·GAME BOY ADVANCE·XBOX
HOBBY CONSOLAS
20 PÁGINAS ESPECIAL XBOX
¡DESCUBRE LOS 32 JUEGOS QUE LLEGARÁN CON LA CONSOLA!
XBOX
MÁS DE 60 JUEGOS NUEVOS
METAL GEAR 2
Nuevos datos sobre la bomba de PS2
Desvelamos todos los secretos del juego de acción que rompe moldes
MAX PAYNE
Review y Guía Completa
COMMANDOS 2
La guerra virtual llega a las consolas
¡SORTEAMOS 13 CONSOLAS!
Elige a los mejores del año 2001 y gana un montón de premios
8 424094 810017 00125
Nº 125
Portugal 2,75 € - 551 $ Cont.
Las imágenes más fuertes de la película, los próximos juegos...
¡¡LOCOS POR RESIDENT EVIL!!


TODO POR EL ORO
• El único videojuego oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno.
• Escenarios reconstruidos con imágenes de satélite.
• Una intensa modalidad multijugador.
• Cuatro modos de juego: Olímpico, Estilo Libre, Torneo y Clásico.
• Una presentación visual estilo TV para lograr una experiencia de juego realista.
• Incluye las pruebas más importantes: Slalom alpino femenino, Bobsleigh masculino por parejas, Salto de esquí K120 individual masculino, Descenso alpino masculino, Saltos libres femeninos y Slalom gigante de snowboard masculino en paralelo.
SALT LAKE 2002
FORMATOS DISPONIBLES
PlayStation.2
PC CD-ROM
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
TM © 1997 SLOC. Copyright © 2002 International Olympic Committee (IOC). Todos los derechos reservados. Editado bajo licencia de Eidos Interactive LTD. "PS" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL VIDEO GAME
www.olympics.com
www.olympicvideogames.com
DESARROLLADO POR
ATD
EDITADO POR
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Editorial

SE ACERCA XBOX

¡Cómo pasa el tiempo! ¿eh?, como dice el colega aquel del anuncio. Parecía que la fecha del lanzamiento de Xbox estaba lejanísima, y ahí la tenéis, a la vuelta de la esquina, porque para el 14 de Marzo quedan tan sólo unos días, como quien dice. Desde luego, la aparición de una nueva consola, sea en las circunstancias que sea y bajo las condiciones que sea, siempre supone una gran alegría para todos los que amamos los videojuegos. Porque, independientemente de aspectos como el alto precio, que casi todas las consolas han tenido en el momento de su lanzamiento (recordad PlayStation, Saturn e incluso Mega Drive y Super Nintendo), o la compañía de la que provenga -recordemos que Sony tampoco "sabía" nada de videojuegos cuando lanzó su PlayStation-, lo que una consola nueva nos trae realmente son más juegos, más fantasía, y más horas de diversión.

Y es que a los que formamos esta comunidad llamada Hobby Consolas, es decir, vosotros los lectores y nosotros los que hacemos la revista, lo que de verdad nos gusta son los juegos, sin importarnos a qué consola pertenezcan, ni como se llame la compañía que lo ha programado. Si un juego es bueno, lo va a ser igual si aparece en PS2, en Xbox o en Game Cube, o si lo ha hecho Sony, Nintendo, Microsoft o Konami. Por eso todos nosotros debemos alegrarnos de la llegada de Xbox, y desde la redacción lo celebramos presentándoos todos los juegos que acompañarán a la consola en su lanzamiento, a la espera de que en los próximos meses ya podamos "pulírnoslos" y hablaros de todo lo que ofrecen, de sus gráficos, sus historias y su calidad. Y, todo esto, con PS2 en plena forma y Game Cube en la recámara. ¡Esto es la bomba!

Sumario

Número 125

www.hobbyconsolas.es

REPORTAJES



Imagen de la película de Resident Evil

NOVEDADES



Kessen 2



Max Payne

BIG IN JAPAN

PREESTRENO

GUIAS

PREESTRENOS X BOX

Y ADEMÁS...

Los peores

LA QUINTA COLUMNA

Llegadas estas alturas del año, es decir, al principio, os toca a vosotros elegir a los mejores del curso anterior. Unas votaciones que siempre resultan interesantes y muy significativas, y que se deben considerar las más fiables de nuestro país, pues los lectores de Hobby Consolas sois, sin duda, los más expertos en videojuegos del mundo (¡toma peloteo!).
Pues bien, a la espera de que veamos los resultados, yo me he propuesto, para llevar la contraria más que otra cosa, elegir a Los Peores del año 2001. Sí, porque hemos visto juegos muy buenos, pero también otros que... qué os voy contar. Es más, no sólo voy a enumerar los que a mí parecer han sido los peores juegos, sino también aquellos que sin ser del todo malos, han supuesto grandes decepciones por las expectativas que habían creado. Si después de esto algún director de marketing de alguna compañía me deja de hablar, pues nada, ha sido un placer...
Empiezo. Peor juego de N64, «Power Rangers», o los "Payos Ranyes" como prefiráis. En la pantalla ya son pesaditos, pero es que en la consola no hay por donde cogerlos. Peor juego de PlayStation, exaequo (es decir, compartido, es que estoy repasándome el libro de latín) para «The Mission», un infumable producto basado en el anuncio de televisión de Nike, y «McGrath vs Pastrana» o «McAlister vs Salami», que ya no me acuerdo bien, un juego malo dentro de un género dónde no hay juegos buenos. Sigo, Peor juego de Dreamcast, «90 Minutes», lo siento, pero que con el pedazo de consola que es y que no hayan conseguido sacar un juego de fútbol decente, me llega al alma. Peor juego de Game Boy Color, «Spongebob: Lost Spatula», ¿pero se puede ser un buen juego con ese nombre que suena a marca de chicles? Más Peor juego de PS2: «Army Men Portal Runner», bueno, en realidad habría que concederle un premio honorífico a toda la saga. Y los tíos siguen insistiendo, no creáis. Otro, Peor Juego de Game Boy Advance: «Army Men Advance», ¿Véis lo qué os decía antes?
Y ahora vamos con los premios especiales. Mayor decepción del año: «Shadow of Memories» de PS2, después de ver los videos pensábamos que iba a ser la bomba y al final nada de nada. Peor adaptación Cinematográfica: «Blade» para PlayStation, sí, ese del vampiro espadachín, que casi consigue "chuparnos" las ganas de seguir jugando.
Bueno, esta es mi particular elección, con la que deberíais estar de acuerdo, claro... que no, que es broma. En serio, lo mejor de todo es que la cantidad de juegos buenos ha sido infinitamente mejor, y esperamos que así siga siendo.

Manuel Del Campo.

¿Qué juego os gustaría ver convertido en película?

VIDEOJUEGOS DE CINE

Como vais a ver un poco más adelante, este mes os lo contamos todo sobre la nueva película de Resident Evil, que ya está muy cerca de estrenarse en los cines de España. Pero ¿os habéis parado a pensar qué otros juegos os gustaría ver en la pantalla grande? Pues nosotros sí, por eso hemos hecho una curiosa "quiniela" con nuestros títulos favoritos... y los actores que nos gustaría ver en su versión en pantalla grande.

Metal Gear Solid



Nuestro amigo Solid Snake es un auténtico experto en técnicas de combate, maneja todo tipo de armas... y encima lleva las "greñas" sujetas por una cinta de tela. Así que, ¿quién mejor para darle vida en el cine que el mismísimo Rambo? Eso sí, aunque tenga una masa muscular de las que quitan el hipo, el pobre Sylvester Stallone tendría que hacer un esfuerzo muy importante por aprenderse unos cuantos diálogos para comunicarse por el Codec, y no soltar lo de "¡Esta no es mi guerra!"...

The Legend of Zelda



Ahora que se han puesto tan de moda las películas inspiradas en mundos fantasía, no estaría nada mal ver el rescate de la princesa Zelda en una sala de cine y comiendo palomitas.
Claro, para interpretar al valiente héroe Link, no se nos ocurre nadie más apropiado que Orlando Bloom, o sea, el Legolas de la peli "El Señor de los Anillos", que como ya tiene experiencia en usar la espada y el arco, seguro que no le cuesta nada. ¿Pero os habéis fijado en la pinta que tienen los dos? ¡Si son igualitos!



Shenmue

Para esta peli todavía está vacante el puesto de Ryo Hazuki, pero lo que está claro, es que nadie se parece más a Lan Di que el protagonista de "El único", Jet Li (además, su nombre rima con Lan Di, je jeje), cuando protagonizó "Arma Letal 4". En serio, ¿no os parece que, con esa coleta y las ropas chinas, son como dos gotas de agua? Y, para colmo, encima los dos pelean igual de bien.

Dead or Alive

Vaaale, tenéis razón, puede que no haya muchas luchadoras famosas en el mundo del cine, pero seguro que los efectos especiales hacen maravillas para darle a Pamela Anderson todos los movimientos de Tina Armstrong durante los combates. Además nadie se fijará en lo parecidas (de cara, por supuesto) que son estas chicas.



Gran Turismo

¿Qué pasa? ¿Es que a vosotros no os gustaba "El Coche Fantástico"? Pues imaginad a Kitt en el enorme catálogo de coches de Gran Turismo. Eso sí, nos tememos que en la película no podría hablar (ni tampoco volar al apretar el "turbo boost").

PRIMERA PLANA

El País, Suplemento CiberP@is, 10 de enero de 2002
Comentario sobre Pro Evolution Soccer
"Quienes creen que la calidad puede competir con una campaña de marketing (FIFA 2002), tienen más razones gracias a Pro Evolution Soccer para PS2."

Electronic Gaming Monthly, Febrero de 2002
Noticia sobre la exclusividad de Resident Evil para GC
"Si la unión entre Capcom y Nintendo no tiene éxito, al menos ayudará a la compañía de Mario a quitarse de encima las acusaciones de que ellos sólo hacen juegos para los fans de Elmo" (el personaje de Barrio Sésamo).

Juegos punto Comunicación, Enero de 2002
Sección Lanzadera, Comentario sobre Devil May Cry
"El protagonista es Dante, un investigador privado de lo sobrenatural. [...] el juego incluye un nuevo nivel para controlar a los personajes, que permite manejar completamente el movimiento de Dante."

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 3 de enero de 2002
Comentario sobre Baldur's Gate para PS2
"Uno de los RPG más famosos de PC, pero que carece de la profundidad narrativa de otros títulos. [...] un tipo de juego más frenético, un action RPG."

Mola

• **Dante: Qué chulería, qué arte, es que ni Jesulín de Ubrique.**
Pero éste no necesita que lo saquemos a hombros, como él sabe volar solito...

• **Que creo que Ryo por fin se ha quitado la tirita... ¡¡Impresionante!!**
Pues a nosotros nos da en la nariz que lo que en realidad le ha pasado a esta tirita, es que se le ha caído de la "roña" que debía de tener. Tanto tiempo ahí, puesta...

• **Que seáis tan buenos profesionales y redactéis tan bien.**
Mira qué majo... ¡pero no pienses que te vamos a regalar una PlayStation 2, por mucho que insistas!

• **Lo mucho que se parece Kazuya al dire de la revista (por lo menos cuando está cabreado...).**
¡Anda, pues es verdad! ¡Y también pega las mismas "yoyas"! Uy, señor director... no, no era broma...

• **El Grand Theft Auto 3: ¡¿Hay algo que no podamos hacer en el juego?!**
Una tortilla de patatas, ver la tele... ¡¡jugar a la consola!! Por lo demás, se puede hacer de todo, creo yo.

• **Impresionante el Devil May Cry de PS2, una pasada de acción, ambientación y realismo.**
Claro, como que no hay nada más realista en el mundo que un individuo que vuela, que tiene unas enormes garras de fuego, y encima se pelea con unas marionetas con cuchillas... ¡Vamos, como la vida misma!

• **Shenmue II: al final lloré y todo.**
Suponemos que sería porque no conseguiste enterarte de nada del argumento. Como viene en tantos idiomas y ninguno es el castellano...

LISTAS de los más vendidos *del 1 al 15 de Enero*

España

1	Pro Evolution Soccer	(PS2)
2	Devil May Cry	(PS2)
3	Gran Turismo 3 a-spec	(PS2)
4	GTA III	(PS2)
5	World Rally Championship	(PS2)
6	FIFA Football 2002	(PS2)
7	Pokemon Cristal Color	(GBC)
8	FIFA 2002	(PS)
9	Harry Potter y La Piedra Filosofal	(PS)
10	Silent Hill 2 - digipack	(PS2)

Datos proporcionados por Centro Mail.



PRO EVOLUTION SOCCER. El deporte rey también manda en PlayStation 2.


DEVIL MAY CRY: Nada mejor que un buen espadón para matar demonios.

Listas de ventas en España por consolas

PlayStation 2
1. Pro Evolution Soccer
2. Devil May Cry
3. Gran Turismo 3 A-spec
4. Grand Theft Auto 3
5. World Rally Championship

Nintendo 64
1. Pokémon Stadium 2
2. Pokémon Snap
3. Mario Party 3
4. Paper Mario
5. Perfect Dark

Dreamcast
1. Shenmue 2
2. HeadHunter
3. Virtua Tennis 2
4. Sonic Adventure
5. Sonic Adventure 2

Game Boy Color
1. Pokémon Cristal
2. The legend of Zelda: Oracle of Ages
3. Super Mario Bros. DX
4. The legend of Zelda: O. of Seasons
5. Pokémon Oro

PlayStation
1. FIFA Football 2002
2. Harry Potter y la piedra filosofal
3. Final Fantasy IX (Platinum)
4. Metal Gear Solid Band
5. Gran Turismo 2 (Platinum)

Game Boy Advance
1. Wario Land 4
2. Mario Kart Super Circuit
3. Super Mario Advance
4. Advance Wars
5. Spyro: Season of Ice

U.S.A.

METAL GEAR SOLID 2

1	Metal Gear Solid 2	(PS2)
2	Grand Theft Auto 3	(PS2)
3	Luigi's Mansion	(GC)
4	Halo	(XBOX)
5	Tony Hawk's Pro Skater 3	(PS2)
6	Harry Potter: Sorcerer	(PS)
7	Star Wars: Rogue Squadron II	(GC)
8	Harry Potter: Sorcerer	(GBC)
9	Madden NFL 2002	(PS2)
10	WWF Smackdown!: Just bring it	(PS2)

Gran Bretaña


MAX PAYNE

1	Max Payne	(PS2)
2	Grand Theft Auto 3	(PS2)
3	Harry Potter - Philosopher's Stone	(PS, GBC, GBA)
4	FIFA 2002	(PS2, PS)
5	Tony Hawk's Pro Skater 3	(PS2)
6	007: Agent Under Fire	(PS2)
7	Pro Evolution Soccer	(PS2)
8	SSX: Tricky	(PS2)
9	Devil May Cry	(PS2)
10	Driver 2	(PS)

Japón



SUPER MARIO ADVANCE 2

1	Super Mario Advance 2	(GBA)
2	Yugioh Duel Monsters 6: Expert 2	(GBA)
3	Super Smash Bros. DX	(GC)
4	World Soccer Winning Eleven 5 Final Edition	(PS2)
5	Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zion	(PS2)
6	Tokimeki Memorial 3: That Promised Place	(PS2)
7	Momotarou Dentei X	(PS2)
8	Toruneko's Mysterious Dungeons Adv. 2 Ad.	(GBA)
9	Animal Forest +	(GC)
10	Crash Bandicoot 4	(PS2)

Ni fu ni fa

• Tony Hawk, que ya está hecho un abuelete.
Háblale más alto, que ya no oye bien ni con la trompetilla. ¡Señor Hawwwk, que dice aquí eeeste lectooor tan simpático queee prefiere a Dave antes que a usté...!

• Que Xbox sea tan maja por dentro, pero tan "trasto" por fuera. Porque mira que es grande...
Y pese a ello, pasa totalmente desapercibida en el salón de casa: se confunde con el vídeo, el reproductor de DVD, la tostadora... y no hay quien la distinga, oye.

• Las tapas de la revista. ¡A la semana ya se me han caído!
Es que para jugar al tenis ya existen las raquetas, pedazo de zoquete.

• Que los últimos juegos de PSOne, que debían ser unos bombazos, se han quedado en petardos que además no han explotado: FIFA 2002, Tony Hawk 3, Harry Potter...
Se ve que a ti lo único que te hubiera dejado satisfecho era una nueva versión del Bomberman, ¿no?

• Las puntuaciones que dais: ¡Que son durisimas!
No tanto como vosotros cuando no estáis de acuerdo con ellas... ¡Para eso nos jugamos a fondo todos los juegos que salen! Si es que os quejáis por todo.

• Toda la parafernalia que se va a necesitar para jugar a FF XI.
Hijo, lo dices como si te fueran a pedir una Ingeniería de Telecomunicaciones y luego que te vistieras de lagarterana.

• Que Nintendo 64 tenga 64 bits, y no haya ni la mitad de juegos buenos que en PS, que tiene 32 bits.
A lo mejor es que pensaban que, con la mitad de juegos, y el doble de bits, la cosa quedaría compensada.

SUBEN

Xbox, que ha superado todas las expectativas de ventas, con 1.5 millones de unidades vendidas en tres meses.

HARRY POTTER, que después de "colocar" 300.000 copias en cinco semanas en todas las consolas, se ha convertido en el juego que más rápidamente se ha vendido en 2001.



BAJAN

KONAMI, que a estas alturas todavía no ha confirmado si «Metal Gear Solid 2» vendrá con opción de 60 Hz... ¡con lo importante que es!

VIÑETA CONSOLERA

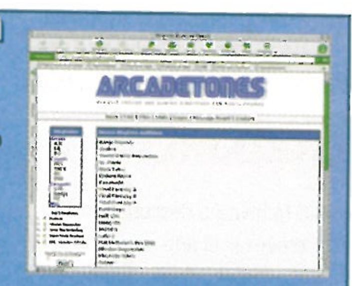


Fco. Javier Gamboa

la web de moda

¿Os gustaría tener la música de Metal Gear, Mario, Sonic, y muchos otros videojuegos, como melodía para vuestro móvil? Pues meteos en esta completa página web en la que encontraréis los más buscados de Internet.

http://arcadetones.emuunlim.com/



¿Y tú qué opinas?

Por las opiniones que nos habéis enviado, parece que algunos de vosotros no ESTARÍAIS DISPUESTOS A PAGAR MÁS DINERO PARA QUE INCLUYERAN EXTRAS EN LOS JUEGOS EN DVD. Mirad, mirad:

Yo no lo haría porque, como su nombre indica, se trata de "extras". Sólo pagaría más si se incluyese una película.
(Ana Isabel Arce Ruzo)

¿Estáis locos? Pero si ya es una pasada pagar de 54 a 60 euros, ¿y todavía queréis más? Yo me quedo con los juegos de siempre, y si alguien quiere ver un documental, que vaya y se lo compre a parte.
(Enrique García Rojo)

Muchas veces nos quedamos con las ganas de saber cómo se hace un videojuego, y si incluyesen un reportaje en el propio juego, pues mejor que mejor, es una buena iniciativa.
(Sergio Esparcia Garcia)

En los grandes títulos, un "Cómo se hizo" o algo así no sería descabellado. Eso sí, cuidado con la subida de precio, que no se quieran aprovechar.
(Miguel Jiménez Crespo)

Y para el mes que viene: ¿QUÉ JUEGOS DE XBOX OS PENSÁIS COMPRAR CUANDO OS HAGÁIS CON LA CONSOLA?

La polémica del mes: EL DOBLAJE DE «SONS OF LIBERTY»

Alberto Lloret, Jefe de sección de PlayManía, y nuestro redactor Roberto Ajenjo, debaten la decisión que ha tomado Konami Japón de no doblar «Metal Gear 2» al castellano.

a favor

El doblaje americano es mejor

Yo no dudo que «MGS2» debería haber llegado doblado... pero mejor traducido que nada. Además, muchos de los que alaban el doblaje español lo hacen porque no han oído el americano, que al menos en el primer «MGS» era infinitamente mejor. Lo ideal es lo que se ha hecho con «Jak & Daxter», que trae varios idiomas, y cada uno escoge el que más le convenga.

Alberto Lloret

en contra

Una metedura de pata total

No sé en qué estará pensando Konami, pero si algún juego merecía venir doblado, era éste. ¡Pero si hasta hay juegos de billar con voces en castellano! A lo mejor es que han pensado que, como se iba a vender de todas formas, a nadie le importaría, pero estoy seguro de que si en Japón les llegaran los juegos en castellano y sin traducir, a ellos tampoco les gustaría.

Roberto Ajenjo

sabías qué...

la extinta portátil Game.com, que pasó por el mundo de los videojuegos sin pena ni gloria debido a sus pobres gráficos, tuvo juegos tan interesantes como, «Mortal Kombat Trilogy», «Sonic Jam», «Resident Evil 2», y hasta un «Metal Gear Solid»?

No Mola

• Que tras el tiempo de inactividad, a Solid Snake se le olvide el español y a Ryo Hazuki el inglés.
A mí me pasa con las matemáticas todos los veranos y mi madre también se queja. Qué le vamos a hacer.

• Tener que vender mi GBA para pillar una PlayStation 2.
¿Y esa costumbre tuya de comprar una consola y venderla a los dos días, a qué se debe, si puede saberse?

• Que hayáis dedicado dos páginas enteras del sensor con tías buenas y ninguna con tíos buenos...
Pero bueno, ¿no te basta con los sex-symbol que aparecían en las noticias del mes pasado montando en quad o entrevistando a Colin McRae?

• Que si algún japonés se entera de que aquí aún jugamos con el Final Fantasy IX, Smash Bros de N64, o que GT 3 es líder de ventas, seguro que se pega una "panzá " de reír.
Pues cuando se entere de que aquí MGS2 llegará con un DVD y muchos más extras que la versión que tiene él, ¡se va a morir de envidia!

• Que se pongan de moda los gráficos cel-shading. ¡¡Yo quiero los polígonos de toda la vida!!
Pues nada hijo, desentierra tu Mega Drive, ¡y a jugar a Virtua Racing otra vez! ¿Quién quiere todas estas "moderneces" que no sirven para nada?

• ¡Que la revista haya subido 8 pesetas! Yo llevaba las 450 ptas. justas de siempre, y tuve que volver a casa...
Pero no se te ovidaría después volver al kiosco, ¿eh? Mira que si por ocho pesetas te perdiste el estupendo número que os preparamos el mes pasado. Además, por cinco céntimos de nada...

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Enrique García, Pedro Juan Valle Ten, Andreu, Fran Estevan, Jaime Abel Chao Herbón, David Ikari, BenKo Jedi Oscura, chopi, Bonn MiKasa, Albert, Javi, Magdalena, JVR 1977, jose, Manuel Rodríguez, Shadowjuan y Bullon.

Kiosco



Hazte con un alucinante calendario de Pokémon

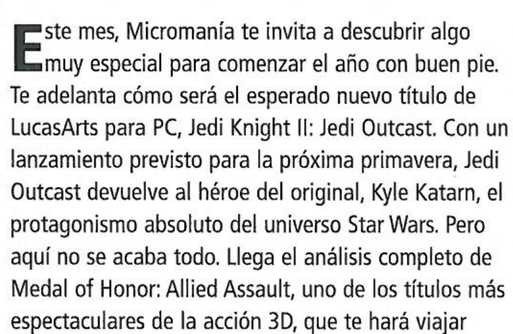
Nintendo Acción

Nintendo Acción estrena el año regalándote un calendario de 8 páginas con espectaculares imágenes de Pokémon. Si tú lo has estrenado con una GBA, encuentra este mes una completa Guía de Compras con todos los títulos que hay para esta consola, comentados y puntuados. ¿Y si te acaban de regalar Zelda Oracle Ages/Seasons y Harry Potter? También estás en el sitio adecuado: vienen publicadas las dos primeras entregas de ambas guías para GBC. Por último, en el número 19 de Revista Pokémon lo más destacado es la nueva guía de Pokémon Cristal, con todos los detalles y novedades que seguramente estabas esperando.



Siente la fuerza con Micromanía

Micromanía



Este mes, Micromanía te invita a descubrir algo muy especial para comenzar el año con buen pie. Te adelanta cómo será el esperado nuevo título de LucasArts para PC, Jedi Knight II: Jedi Outcast. Con un lanzamiento previsto para la próxima primavera, Jedi Outcast devuelve al héroe del original, Kyle Katarn, el protagonismo absoluto del universo Star Wars. Pero aquí no se acaba todo. Llega el análisis completo de Medal of Honor: Allied Assault, uno de los títulos más espectaculares de la acción 3D, que te hará viajar hasta la Segunda Guerra Mundial. Y también te lo adelantan todo sobre Command & Conquer: Renegade, un juego donde la acción se alía con la estrategia para ofrecer un combinado explosivo. Y además, las secciones habituales de la revista, previews, reportajes, puntos de mira, y todos los secretos de Return to Castle Wolfenstein. ¡Sólo por 3,95 euros!



Escapa de la fortaleza frustrando el plan nazi

Computer Juegos

Return To Castle Wolfenstein ha sido el juego más destacado del mes, por eso han realizado un exhaustivo análisis que revelará si el tiempo transcurrido desde su anuncio ha merecido la pena. Además, se detalla como escapar de la fortaleza y enfrentarse a las máquinas de guerra ideadas por los científicos nazis. En la sección Test podréis leer los análisis de Soul Reaver 2 y Alien vs. Predador 2, y uno de los títulos de estrategia más notables de la temporada Star Wars: Galactic Battlegrounds. En la sección Trucos se profundiza para que Tom Clancy's Ghost Recon y Los Sims: Primera Cita nos dejen buen sabor de boca. Además, como siempre un riguroso test de hardware, noticias, guías de compra, el ranking de los productos... y de regalo un sensacional juego completo: Devil Inside. Cómo de costumbre, tenéis a vuestra disposición la revista de juegos más práctica útil y divertida, para PC y consolas, por sólo 2,99 euros.

Una PlayManía muy guerrera

PlayManía

En su número 37, la revista líder de PlayStation te descubre los secretos del genial Commandos 2, el famoso juego de estrategia bélica de los desarrolladores españoles Pyro Studios. Además, te ofrece su segunda guía coleccionable: nada menos que 32 páginas dedicadas exclusivamente a Devil May Cry, que podrás meter en la caja del juego. Además empiezan una extensísima guía de GTA III, y publican un montón de trucos para PSOne y PlayStation 2. También encontrarás una comparativa con las mejores a venturas de acción de PS2 y otra con los mejores volantes del mercado.
Y no se han olvidado de la habitual Guía de Compras, los comentarios de las últimas novedades, las noticias más frescas... Vamos, corre a tu kiosco.



Todo lo que hay que saber sobre... ¡sonido digital!

PC Manía

El PC está convirtiéndose en una potente herramienta de entretenimiento, capaz de reproducir películas, canciones y hasta postales animadas. Pero para que la experiencia sea totalmente satisfactoria, hay que disponer de un sistema de sonido adecuado y del número 28 de PC Manía, donde se publica una comparativa de las mejores tarjetas de sonido, y un monográfico con 25 trucos sobre la instalación, rendimiento y edición de ficheros (sí, de sonido). También hay otros artículos que pueden interesarte, como el que analiza los programas de recuperación de datos, o el que explica cómo crear y administrar discos duros virtuales. Y hay más: ¡una aplicación completa en CD-ROM! Se llama Grabador de Música CD, y sirve, justo, para eso. Venga, cómpranos.



Protege tu ordenador

Computer Hoy

Constantemente aparecen nuevos y destructivos virus, y sin un buen escudo, el ordenador no estará nunca a salvo. En este número se analizan los últimos antivirus que se han lanzado al mercado. En la sección Hardware, se lleva a cabo un test de las actuales impresoras de inyección, para saber cuál es la más rápida en imprimir o cuál la que obtiene mejores resultados. Para sacarle todo el partido a un escáner, se explica todo lo que se puede hacer con estos dispositivos y cómo conseguir los mejores resultados con las fotos. Además, se publica la segunda parte del curso dedicado a actualizar el PC al euro. En ella se ve cómo trabaja Access con el euro, actualizar fuentes, y las aplicaciones que existen para trabajar mejor con él. El curso de Linux se centra en aclarar cómo compilar los programas que están disponibles en código fuente en Internet.
Y, como siempre, las novedades en software y hardware, respuestas a vuestras preguntas, noticias, trucos, y webs interesantes. Por 1,75 euros.

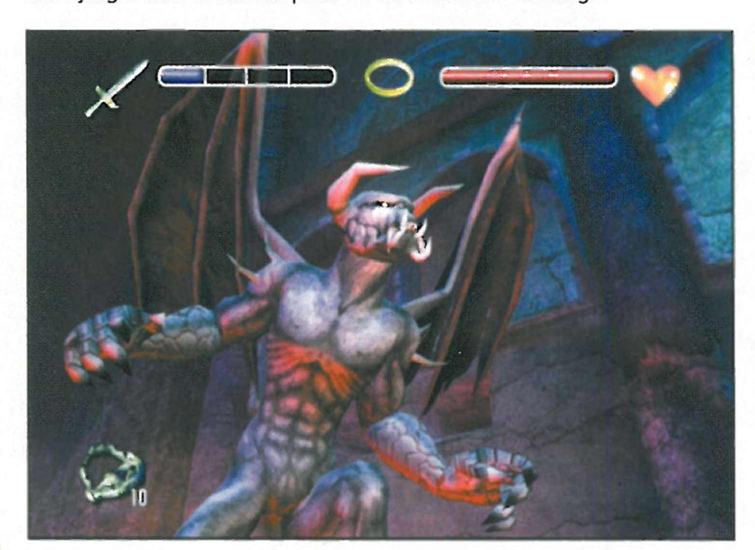


La Comunidad del Anillo será el primero de los ocho juegos que Vivendi Universal lanzará en las consolas de nueva generación

¡ASÍ SERÁ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EN XBOX!

Con el revuelo que se ha formado en todo el mundo por el enorme éxito que está cosechando la película "El Señor de los Anillos", basada en los libros de J.R.R. Tolkien, no es de extrañar que dos compañías tan importantes como Vivendi Universal y Electronic Arts se hayan "peleado" por los derechos de una versión jugable, pero al final ambos se han llevado su trozo de "pastel". Como sabéis, EA consiguió la licencia para desarrollar juegos basados en la película, mientras que Vivendi Universal finalmente firmó el acuerdo con Tolkien Enterprises, para programar nada menos que ocho juegos desarrollados a partir de los tres libros de la saga.

Pues bien, ya tenemos los primeros datos sobre el primero de esos ocho: se llamará **La Comunidad del Anillo**, será una aventura de acción en 3ª persona, y saldrá en noviembre para Xbox. En el juego, podremos tomar el papel de Frodo, Aragorn o Gandalf, y viajaremos desde La Comarca hasta las minas de Moria, resolviendo puzzles y luchando contra orcos, Jinetes Negros y hasta con el propio Balrog en el puente de Khazad-Dum. Vamos, que será totalmente fiel al libro. ¡Si parece que estemos en la Tierra Media! Y sólo es el primero, a ver qué tal les queda, porque éste puede ser el comienzo de una nueva leyenda en el mundo de los videojuegos.



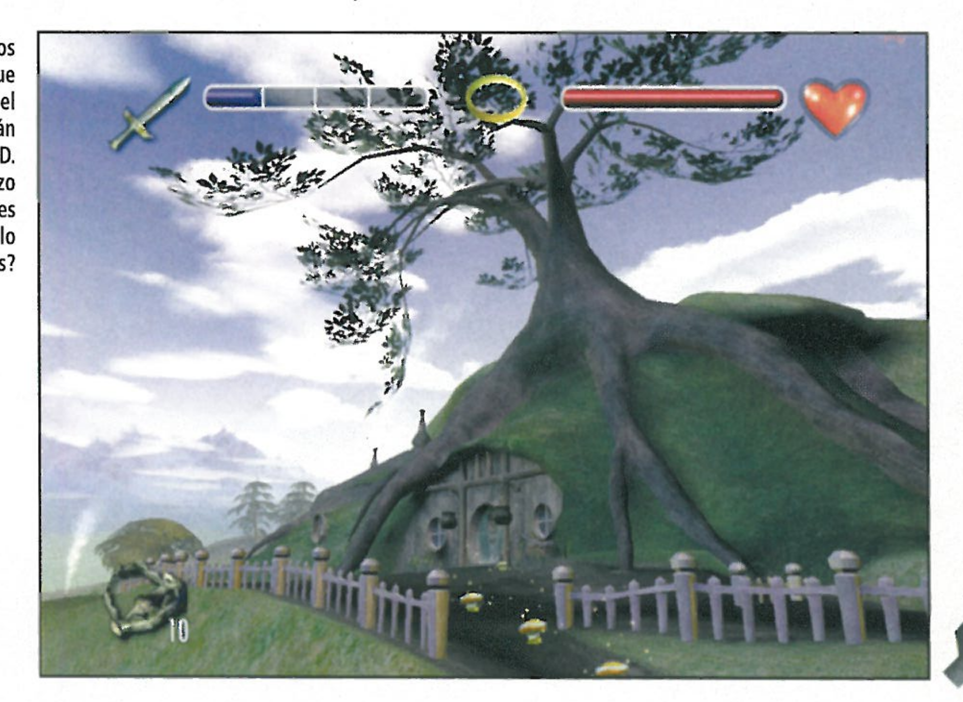
"Hay criaturas más peligrosas que los orcos en los confines del mundo", dice Gandalf. Y aquí tenemos al Balrog de las minas de Moria para confirmarlo...



Los orcos serán los enemigos más numerosos del juego, suerte que si mostramos un poco de habilidad no será necesario enfrentarnos a todos ellos.



Todos los escenarios que aparecen en el libro se están recreando en 3D. Echadle un vistazo a Hobbiton ¿No es justo como lo imaginabais?





Tenemos que tener en cuenta que según vayamos avanzando en el juego el poder del anillo irá restándonos energía. Mucho cuidado con caer en el engaño.



El camino hasta la casa de Elrond de Rivendel está plagado de peligros ¿Nos ayudarán los demás personajes del libro? Podéis apostar a que sí.

El Señor de los Anillos estará repleto de escenas de vídeo en las que se irán narrando las partes más importantes de la historia. Y, por supuesto, la potencia de Xbox se dejará notar en la calidad del apartado visual. Pero, cómo ¿es que han rodado otra película y no me he enterado? Ah no, que son las CGs.

¡Y TAMBIÉN HABRÁ "ANILLO" PARA GAME BOY ADVANCE!

La licencia de Vivendi Universal sobre "El Señor de los Anillos" también dará como fruto varios juegos para GBA. La serie comenzará con **El Señor de los Anillos, Primera Parte**, un juego de rol basado en los dos primeros libros de la saga ("La Comunidad del Anillo" y "Las Dos Torres"), con gráficos en 3D sobre un escenario en perspectiva isométrica y un original sistema de combate. ¿Os imagináis como quedará esta gigantesca aventura en versión portátil?



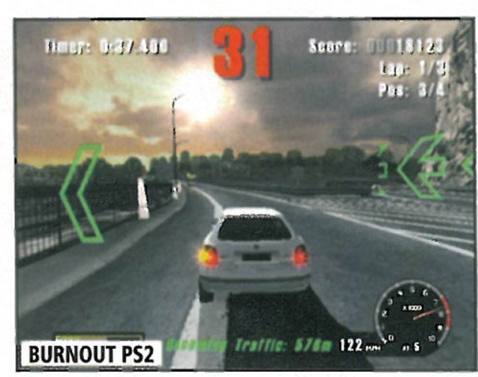
Acclaim ha confirmado que su arcade de velocidad saldrá en las consolas de Nintendo y Microsoft

¡Quema el asfalto con Burnout también en Xbox y Game Cube!

Parece que a juegos como **Crazy Taxi** en Game Cube, y **Wreckless** en Xbox, les va a salir un duro competidor, ya que Acclaim ha confirmado que tiene previsto lanzar **Burnout** en ambas consolas. Por el momento no se conocen las mejoras que incluirán ambas conversiones, aunque la fecha de salida prevista (otoño de 2002) parece indicar que no se van a limitar a trasladarlo "tal cual", sino que aprovecharán las posibilidades para pegarle un repasito. ¡Esperamos que sea aún mejor!



En este juego no habrá ninguna piedad para los coches, y los accidentes estarán a la orden del día.



PlayStation 2 no será la única consola que podrá disfrutar de este salvaje juego de conducción.

HC News XBOX

Bill Gates de estar como loco de contento, porque Xbox no para de propiciarle buenos ratos. Hace unos días, su "criatura" ha recibido el premio a la Innovación Tecnológica de 2002, concedido por la CEA (Asociación de Electrónica de Consumo) de Estados Unidos. Según ha anunciado Microsoft, recibirán dicho premio durante la próxima feria Consumer Electronics Show, que se celebrará en Las Vegas en febrero. Pero es que además la consola ha logrado vender ya la friolera de ¡un millón y medio de unidades! Y eso dos meses y medio desde su lanzamiento, y sólo en Estados Unidos, a la espera de que salga a la venta en Japón (22 de febrero) y Europa (14 de marzo). La media de juegos adquirido por cada comprador de una consola ha sido de tres, lo que Microsoft considera como la tasa más alta nunca vista en el lanzamiento de una consola. En fin, que nos alegramos mucho de que haya sido tan bien recibida en EE.UU.

ISS 2, Bomberman y Metroid Prime, los próximos bombazos para Game Cube

Trío de novedades para la 128 bits de Nintendo

Todavía no ha salido la consola a la venta en nuestro país, y los principales juegos del resto de las consolas ya se están peleando por ser los primeros en estrenar su correspondiente versión para Game Cube. Y no penséis que se trata de juegos "secundarios", porque se trata de algunos de los títulos más importantes de compañías como Konami, Hudson y la propia Nintendo (a través de su "second party" Retro Studios). ¡A ver si viene la consola ya!

International Superstar Soccer 2

El mejor simulador, ¡por fin con licencia!

Compañía: Konami **Lanzamiento:** Agosto

Con el Mundial de Fútbol de Corea/Japón 2002 en mente, Konami se ha lanzado a programar una nueva entrega de su saga **ISS**, que llegará a GC arropado por su insuperable jugabilidad y toda la calidad que puede dar de sí la consola de Nintendo. Habrá 50 equipos internacionales -no clubs-, un montón de modos de juego, y gracias a la licencia de la FIFPro, por fin contaremos con los nombres reales de los jugadores.



Bomberman Generation

Un auténtico bombazo jugable

Compañía: Hudson **Lanzamiento:** Septiembre

Las novedades que se están preparando para la llegada del pequeño "hombre-bomba" a GC son muchas: gráficos cell shading, un nuevo modo historia con cinco enormes mundos en 3D para explorar, nuevas bombas, ítems especiales, el endiablado modo para 4 jugadores... y por supuesto, decenas de fases para pasarlo bomba (y nunca mejor dicho) con nuestros colegas. ¡Aquí nadie se librará de un buen petardazo!



Metroid Prime

Samus Aran se pasa a la primera persona

Compañía: Nintendo **Lanzamiento:** Noviembre

Después de mucho tiempo sin verle (no hubo ninguna entrega para N64), el mítico **Metroid** creado por Miyamoto llegará a Game Cube con un apartado técnico a años luz de su última entrega, y un novedoso sistema de juego en 3D con perspectiva subjetiva (de ahí que no aparezca el protagonista en la captura de abajo). Por supuesto, mantendrá su estilo aventurero, sus laberínticos escenarios y toda su mítica acción.



La cuarta entrega del juego de Polyphony Digital llegará en 2003, pero mientras tanto existe la posibilidad de que GT Concept llegue a España

¡Polyphony está programando Gran Turismo 4!

Pues sí que se dan prisa en Polyphony Digital... Aún hace menos de un año que salió **Gran Turismo 3** en PlayStation 2, y resulta que ya han salido a la luz las primeras informaciones acerca de cómo va a ser la siguiente entrega del juego, **Gran Turismo 4**.
En principio, los datos más fiables son que mantendrá los mismos circuitos de **GT3** -con retoques técnicos- y se incorporarán otros nuevos, basados en localizaciones asiáticas. Por otra parte, el día pasará en tiempo real, y se incorporarán efectos climáticos, o sea que podremos correr de día o de noche, lloviendo, nevando, etc. Además, parece probable que por fin los coches vayan a sufrir los daños en las carrocerías. Sin embargo, lo más importante (aunque esto es sólo un rumor), es que esta podría ser la primera entrega que incluyera, por fin, la opción de juego online. ¡Carreras por Internet! Uf... Pero como todavía queda mucho para que el juego llegue a salir, conformaos con este otro dato: según parece, Sony España está considerando seriamente la posibilidad de traer **GT Concept** a España. ¡Mola!



De momento no hay pantallas de GT4, pero podéis ir abriendo boca con estas de GT Concept mientras llegan.



GT Concept incorporará varios modelos nuevos de coches, todos prototipos que no se venden en el mercado.

La versión europea del juego de Konami se retrasa hasta el 8 de marzo para mejorar la edición que salió en EE.UU.

¡¡Metal Gear Solid 2 vendrá a España con un DVD extra y nuevos modos de juego!!

El mes pasado ya os comentamos que Hideo Kojima había confirmado sus intenciones de incluir, en las versiones japonesa y europea de Sons of Liberty, todas los extras que no lleva la edición americana por falta de tiempo. ¿Recordáis? Pues bien, ya nos hemos enterado de cuáles será esos extras, que a partir del 8 de marzo -el lanzamiento se ha retrasado un par de semanas-, podréis disfrutar todos los que tengáis una PlayStation 2. ¡Y de verdad que son alucinantes!
Por un lado, habrá algunos modos especiales nuevos (como uno en el que podemos ver ciertas escenas FMV del juego con protagonistas diferentes, y que os explicamos más extensamente en la sección Preestreno), y por otro, nos podremos dar el gustazo de disfrutar un segundo DVD extra. ¿Y qué es lo que traerá dicho disco? Pues nada menos que un reportaje con un montón de información sobre el desarrollo del juego, anécdotas, las técnicas de motion capture, y varias entrevistas con Kojima y otros programadores.
Lo único malo es que nos tocará esperar un poco más para poder comprarlo... ¡pero merece muchísimo la pena!



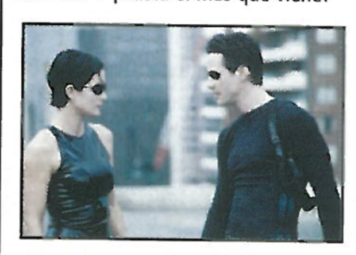
En el DVD extra podréis ver escenas como ésta, del proceso de creación de MGS2.



En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Arranco fuerte con un rumor muy interesante que ya me ha llegado por varias fuentes: aunque Square había dicho que tras los gastos ocasionados por la película Final Fantasy se retiraba del celuloide, resulta que parece que están desarrollando en secreto... ¡Una serie de cortos de animación de **The Matrix**! ¿Querrán hacerle así la competencia a Shiny y Dave Perry por haberles "quitado" la licencia del videojuego de la película? Esperemos que Neo no les dé tantos problemas financieros como Aki Ross... Y ya metidos en juerga, ¿por qué no programar también para Xbox, como muchos deseamos? Alto, alto, alto, que de momento no hay nada de un posible Final Fantasy de color verde, pero sí han dicho en Square que Xbox es "ideal para **juegos online** gracias a su disco duro y su tarjeta Ethernet". Mmmmm... Bueno, nos quedaremos con la incógnita de lo que planean un poco más, aunque sería toda una alegría ver el próximo **Final Fantasy XIII** corriendo también en Xbox. Y siguiendo con el rol, si leísteis el comentario del mes pasado de **BG: Dark Alliance,** os gustaría jugarlo y no tenéis una PS2, tranquilos: todos los rumores apuntan a que en Snowblind Studios están trabajando en sendas versiones para Xbox y Game Cube. Y ya que hablamos de juegos distriuidos por Virgin, con **Spy Hunter** va a ocurrir al parecer un tanto de lo mismo, exactamente para las mismas consolas.
Por cierto, que nos acaba de llegar a la redacción una preciosa Game Cube ¡de color negro! ¿Será esto un intento por parte de Nintendo de hacerla pasar cual camaleón por una PS2? Y si a la consola de Sony la llamaban algunos "la bestia negra", ¿cómo deberíamos de llamar ahora a esta versión "black" de GC? ¿El "cubito oscuro"? Y al modelo rosaceo, ¿tal vez "el cubilete carmesí"? ¡Hasta el mes que viene!



Neo y Trinity podría protagonizar los nuevos cortos de cine de Square.





Con 32 bits y conexión a Internet, esta portátil coreana le hará una dura competencia a Game boy Advance en el mercado japonés

GP 32, UNA NUEVA PORTÁTIL PARA JAPÓN

Después de más de 10 años liderando el mercado de las consolas portátiles con Game Boy, Game Boy Color y ahora Game Boy Advance, nadie duda de que, cuando se trata de jugar fuera de casa, Nintendo es el "amo". En su camino ha dejado en la cuneta a sistemas como Game Gear, de Sega, o la reciente WonderSwan, de Bandai, pero parece que el rival que ha creado la empresa coreana Game Park no va a resultar tan fácil de batir. Su nombre es GP 32, acaba de salir en Japón, y se trata de una maravilla de 32 bits que incorpora una pantalla de apreciable tamaño, y además trae conexión a Internet para bajar música en MP3, juegos y otros datos. De momento cuenta con el apoyo de numerosas compañías de programación japonesas, entre las cuales se incluyen algunas de la talla de Capcom.

Su precio es de 34.800 yenes (unos 300 €), aunque lo malo es que por ahora no hay planes por parte de ninguna distribuidora de traerla hasta España. Si tiene éxito en el mercado nipón, a lo mejor hay suerte y todo...

SUS PRIMEROS JUEGOS

En el momento de su salida al mercado japonés, GP32 ya cuenta con 18 títulos, si bien la mayoría de ellos son demasiado "japoneses" para nuestros gustos. Su precio es de 6.800 yenes (casi 59 €), y los más interesantes son **Little Wizard** y **Dungeon Guarder** (dos beat'em up con scroll lateral), **High Moss** (un action RPG) y **Mage of the Battlefield** (estrategia), aunque sobre ellos sobresalen dos futuros títulos de Capcom: **Street Fighter Zero 3** y **Megaman X5**. Seguro que habrá más compañías que en poco tiempo programen para ella.


DICE CONQUEST


DUNGEON GUARDER


HIGH MOSS


LITTLE WIZARD


MAGE OF THE BATTLEFIELD


NEO PANZER

COMPARATIVA

¿CUÁL ES MEJOR?

Por lo que hemos comprobado, ambas consolas tienen puntos a favor y en contra. Por ejemplo, la nueva GP32 dispone de conexión a Internet, más memoria para los juegos, cuenta con una pantalla más grande y más brillante, y sonido estéreo sin necesidad de auriculares. Sin embargo, GBA le gana en autonomía, cuenta con el respaldo incondicional de las compañías más importantes del sector, y sobre todo, anda sobrada en cantidad y calidad de los juegos: ¡dispone de más de 500!

	Game Boy Advance	GP 32
CPU	Procesador RISC de 32 bit + 8 bit CISC	Procesador RISC de 32 bit (ARM9)
MEMORIA	128k WRAM interna + 256k WRAM externa	8MB SDRAM + 512 Kbytes ROM
PANTALLA	TFT de 2.9" reflectante Resolución: 240 x 160 Paleta gráfica: 32.768 colores	TFT de 3.5" reflectante Resolución: 320 x 240 Paleta gráfica: 65.536 colores
SONIDO	Altavoz (mono) Auriculares (estéreo)	Altavoz (estéreo) 16bit PCM Soporte para 32 canales MIDI y 4 WAV
TAMAÑO	Ancho: 144.5 mm Largo: 82 mm Grosor: 24.5 mm	Ancho: no especificado Largo: no especificado Grosor: no especificado
PILAS	15 horas (2 pilas de tipo AA)	12 horas (2 pilas de tipo AA)
JUEGO LINK	Hasta 4 jugadores con cable link	Hasta 4 jugadores mediante un puerto de radiofrecuencia
SOFTWARE	Cartucho de 256 Mbits de capacidad máxima	Tarjetas de memoria SMC (Smart Media Cart)
OTROS	Compatible con GBC y GB	Reproducción de MP3, descarga de datos y juegos mediante conexión a Internet con radiofrecuencia

HC News

ENCUESTA FFXI

Los directivos de Square se debieron quedar de piedra cuando, hace unos días, hicieron una pequeña encuesta entre los testeadores japoneses de «FFXI» que en estos momentos están probando las primeras betas del juego (la fecha de lanzamiento prevista para este título en Japón es la próxima primavera). Y es que, para sorpresa suya, nada menos que un 52% de estos improvisados usuarios respondió que el desarrollo del argumento les estaba pareciendo "demasiado americano", y que aunque en Europa y EEUU seguramente tendrá éxito, ellos no se lo comprarían en el momento de su lanzamiento. ¡Allá ellos!

Proein trae las Olimpiadas de Invierno hasta tu PlayStation 2

Prepárate a conseguir el oro en las olimpiadas de Salt Lake '02

Los amantes de las Olimpiadas de Invierno están de suerte, sobre todo si son de los que prefieren seguirlas animando desde el salón de su casa. Ahora, en vez de limitarse a gritar con una buena bolsa de palomitas en mano, podrán agarrar un Dual Shock 2 y demostrar que, cuando nos lo proponemos, los españolitos también podemos ganar medallas como churros en la nieve.

Gracias al grupo de programación Atention to Detail, podremos probar suerte en seis pruebas de todo tipo, desde el bobsleigh hasta las acrobacias libres, pasando por eventos tan emblemáticos como el slalom gigante o los saltos. Y cuando ya no nos quede ningún récord por batir y la nieve nos salga por las orejas, será el momento de llamar a cuatro amiguetes a los que tengamos ganas, para derrotarlos en el modo multijugador. El juego lo trae a España Proein, y está ya casi en las tiendas.



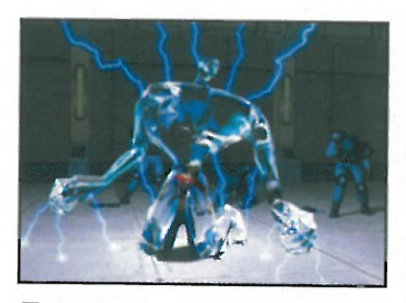
Al juego no le va a faltar calidad gráfica, aunque no sabemos bien lo que pretende hacer este insensato.

Argonaut promete duros combates y mucha intriga en su próximo título para la nueva consola de Microsoft

Orchid, una chica mala en Xbox

Aquellos que estén pensando en adquirir una Xbox pueden encontrar aquí otro argumento a su favor. El grupo Argonaut (los creadores de «Starfox» y «Lylat Wars») están programando **Orchid**, un título a tener en cuenta. Su protagonista será una chica con la "habilidad" de invocar monstruosos seres, a la que acompañaremos con una perspectiva en tercera persona por mapeados creados con gráficos "cell shading", enfrentándonos a los sicarios de una extraña corporación que nos mantiene retenidos.

Se espera que llegue después del verano, y si todo funciona como los los amigos de Argonaut pretenden, también lo versionarán para PS2 y Game Cube. ¡A ver si es verdad!



Con el genio que gastará esta chavala, ni los monstruos se atreverán a toserla.



Activision traerá un nuevo juego de «X-Men» a Xbox, PlayStation 2 y Game Cube

La Patrulla X se pasa a la nueva generación



X-Men: **Next Dimension** es el nombre que llevará el próximo juego basado en la última peli sobre los X-Men, un prometedor título de lucha en 3D que está programando Paradox (sí hombre, los que hicieron la serie **X-Men: Mutant Academy** y aquel juego de lucha para cuatro jugadores simultáneos que se llamaba **Wu-Tang: Shaolin Style**, ambos para PlayStation).

Para alegría de los montones de fans de estos superhéroes, en **X-Men: Next Dimension** nos encontraremos los mismos personajes que salían en la película que se estrenó hace unos meses, luchando en escenarios interactivos que podrán destruirse. Habrá combates aéreos, movimientos en 8 direcciones, y hasta será posible aprender nuevos golpes, combos y otros secretos.

Y por si lo estáis pensando, no os preocupéis, porque no falta mucho para que salga a la venta: a finales de verano lo tendréis en cualquiera de vuestras consolas de nueva generación.



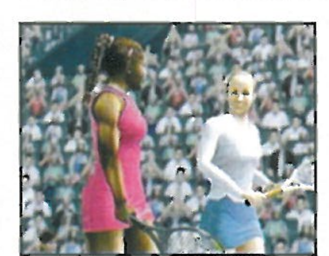
Los que hayáis visto "X-Men" en los cines (o en DVD, que también está a la venta), reconoceréis enseguida a los personajes del juego.

Konami sacará un juego a la altura del Virtua Tennis de Sega

Climax Tennis, el mejor saque para PlayStation 2

Por lo visto, la excelente serie de simuladores de tenis para Dreamcast, **Virtua Tennis**, ha servido como fuente de inspiración a Konami a la hora de crear este juego para PS2. Su nombre es **Climax Tennis**, y es la segunda parte de un juego llamado **WTA Tour** que salió hace unos meses en Japón.

Cuenta con 20 jugadoras reales, tiene un sistema de IA especial que simula el estilo de juego de cada una de ellos, y una calidad técnica que está a la altura de la calidad del famoso simulador de Sega. Aún no hay decidida una fecha de salida para España, pero con la pinta tan "saludable" que tienen estas chicas, ¿a quién no le gustaría poder retarlas a un par de sets?



HC News

¡SNK VIVE!

Llegan muy buenas noticias al mundo de los videojuego, ya que gracias a uno de nuestros mejores informadores, nos hemos enterado de que una compañía japonesa ha adquirido los derechos para relanzar los juegos desarrollados por SNK a lo largo de su historia.
Esta compañía, creadora de una larga lista de juegos de lucha en 2D (King Of Fighters y Fatal Fury entre otros) se fue a la bancarrota el mes pasado, y ahora ha sido rescatada por la compañía japonesa Playmore, especializada en máquinas Pachinko (una rara mezcla de pinball y tragaperras).
Concretamente, fue el pasado 30 de noviembre cuando Playmore firmó el acuerdo por el que adquiría los derechos de las propiedades de SNK, y ahora será relanzado bajo el nombre de SNK Neo Geo, con la colaboración de una empresa coreana no desvelada.

El modelo especial de Game Cube se llama "Q"

La Game Cube con DVD de Panasonic ya está disponible en Japón

Aunque es seguro que nunca llegará oficialmente a nuestro país, os molará saber que lo japoneses ya pueden conseguir en cualquier tienda, desde hace unos días, una Game Cube con reproductor DVD. Después de tantas vueltas con el nombre que se le iba a poner al aparato, al final Panasonic ha decidido llamarla, simple y llanamente: "Q". Así de breve.

Pero más interesante que el nombre, es lo que esconde dentro: una Game Cube lista para jugar, y todo un reproductor de DVD. El precio de venta al público es de 39.800 yenes (unos 360 €), lo cual significa una subida de sólo 15.000 yenes (unos 135 €) con respecto a la Game Cube normal. La verdad es que, con ese precio y su diseño, es una lástima que no venga a España.





¿Quién se atreve a negar que el diseño de esta consola es una auténtica "pocholada"? Y lo mejor de todo es que en sus entrañas reúne un corazón de 128 bits y un lector de DVD.

Infogrames ya ha mostrado las primeras imágenes de V-Rally 3 para PS2 y GBA, que llegará a finales de junio

V-Rally 3: velocidad, derrapes, barro, y mucho "reallismo" en tu PlayStation 2

Tras aparecer en PlayStation, Dreamcast, Game Boy, GBC y PC (si es que estos chicos de Infogrames no se privan de nada), y con un total de cuatro millones de unidades vendidas entre las dos primeras entregas, por fin os podemos mostrar las primeras pantallas de cómo será la tercera parte de este legendario simulador de rallies en PlayStation 2.

En esta tercera entrega, cada uno de los circuitos que recorramos estará realizado con más de medio millón de polígonos, lo cual asegurará una calidad jamás vista. Habrá un montón de elementos animados e interactivos, e incluso algunos de ellos se romperán a nuestro paso... por encima, claro. Y por si eso fuera poco, cada circuito está siendo creado "a mano" por un diseñador diferente.



Según nos han contado en Infogrames, los coches tampoco serán moco de pavo, ya que cada uno contará con unos 16.000 polígonos, lo que nos permitirá disfrutar con todo tipo de detalles, como reflejos, suciedad, roturas, y las espectaculares deformaciones que siempre han caracterizado a esta saga.

Por supuesto, la jugabilidad será tan alta como siempre, pero en esta ocasión se está poniendo el énfasis en mejorar el realismo de la física de los coches, para que ganen "peso".

Pero lo más importante es saber cuándo llegará, y parece seguro que será presentado durante MILIA 2002, la feria que se celebra a principios de febrero en Cannes. No os preocupéis, que os informaremos de todo.

¡TAMBIÉN HABRÁ V-RALLY 3 EN GBA!

¿Qué pensabais, que porque tenéis una consola pequeñita como GBA os ibais a quedar sin vuestra ración de **V-Rally 3**? Pues estáis muy equivocados, porque Infogrames va a traer también una versión portátil con gran calidad técnica, una sensación de velocidad hiper-suave, y un diseño de los coches que va a ser la caña. Por supuesto, en cuanto lo probemos, os contaremos qué nos ha parecido.



Internet on line

GBA SE CONECTARÁ A INTERNET EN USA

Anda, que no tienen que estar contentos los usuarios norteamericanos de Game Boy Advance, desde que se han enterado que la compañía nReach va a lanzar durante este verano un adaptador para conectar la portátil de Nintendo a Internet.
Y es que no le va a faltar de nada: gracias a este curioso aparato, sus afortunados poseedores podrán navegar libremente por la red, mandar mensajes, y hasta jugar a un montón de juegos online.
Este adaptador se basa en una novedosa tecnología de telecomunicaciones (Bluetooth), que será la que utilice la nueva generación de móviles para su conexión a Internet. Esto significa que, hasta que todas estas "modernidades" no se implanten en nuestro país, seguramente no veremos tampoco el adaptador para conectarnos con GBA en España.

SONY PREPARA NUEVOS PROYECTOS TECNOLÓGICOS

Sony acaba de unirse a las empresas IBM y Toshiba en un proyecto que durará cinco años, y que tiene como objetivo crear "una supercomputadora en un solo chip". Esta cosa tan extraña tiene el nombre provisional de "Cell", y usará un sistema operativo especial para redes de banda ancha. Según dicen, el objetivo es desarrollar la tecnología necesaria para "futuros productos". ¿Será PS3? Quién sabe...

GANADORES DICIEMBRE

CONSOLA DREAMCAST

J. L. Martínez De Madrid Casero	Madrid

3D VIBRATION PACK

Julián García González	Badajoz
Javier García Pulpillo	Barcelona
Sergio Latras Fuertes	Huesca
Edgar Villarroel Ramos	León
Ricardo Díaz Magarín	Madrid
Roberto Jaime Martínez	Madrid
Eduardo Bernal Orozco	Murcia
Benjamín Iglesias Salgado	Salamanca
Mª Del Carmen Puerto Torres	Valencia
Jorge García Cebriz	Valencia
Alex Beurko Zubia	Vizcaya
Asier Fernández González	Vizcaya
Beñat Goenaga Akarregi	Vizcaya
Miguel Sazatornil Giral	Zaragoza
Gonzalo Gatón Díaz	Zaragoza

JUEGO VIRTUA TENNIS 2 (DC)

Lucas Enríquez Martínez	Asturias
Rosita Moray Rubiales	Cádiz
Juan M. López García	La Coruña
Elena Campillo García	Palencia
Daniel Ramírez Fernández	Valencia

VISUAL MEMORY (DC)

Jose R. Pena Rodríguez	A Coruña
Juan A. Mariscal Sierra	Barcelona
Cristina González González	Barcelona
Hugo Blanco Fernández-Zúñiga	Cádiz
Antonio Balaguer Roca	Castellón
Jose D. Merlo Rodríguez	Granada
Andrés Gaztelumendi Iglesias	Guipúzcoa
Bernard Munslón Vilar	Huesca
Efrén Pereira Prieto	La Coruña
Julio Aragón Rodríguez	La Rioja
Luís López Guerra	León
Manuel Mayas Alvarez	Madrid
Mª Rosario Carpio Tovar	Murcia
David Pereira Vázquez	Pontevedra
José Garrido Díaz	Sevilla

GANADORES DICIEMBRE

JUEGO ZELDA ORACLE OF AGES + JUEGO ZELDA ORACLE OF SEASONS + CAMISETA + BOOMERANG + 2 PIN'S + 2 PEGATINAS PROTECTORAS PARA GBA Y GBC

Sara García Rodríguez	Asturias
Daniel Pacheco García	Barcelona
Carlos Masana LaFuente	Barcelona
Santiago Sánchez Sobrino	C. Real
Pedro A. Toledo Gabaldón	Granada
Juan A. Escobar Garrido	Huelva
Alfonso Badía Melís	Madrid
Ismael Pérez Jurado	Málaga
Guillermo Espí Meca	Murcia
Yerai Feijoó Dacoba	Orense

FE DE ERRATAS

Por lo visto, a una de nuestras fuentes de noticias (bueno, ahora es quien nos hace las fotocopias), se le coló el mes pasado una pequeña metedura de pata, al asegurar que Cryo iba a regalar las pelis de El Zorro y Dune junto con sus juegos. Resulta que era un rumor falso, y Cryo lo ha desmentido unas semanas después. ¡Con la ilusión que nos hacía!

Plug & Play

Las tarjetas de memoria con el precio más ajustado

MGK y Upxus, salvan la partida en PSOne

Siempre es mejor hacerse con unas cuantas tarjetas de memoria simples, que arriesgarse a perder las partidas "comprimidas" en las de mayor capacidad. Ahora, los usuarios de PSOne podemos escoger entre la tarjeta básica de MGK, con 1 mega de capacidad, funda protectora y sólo 7'15 euros (1.190 ptas.) de precio, o la gama de Upxus, de 1, 2 y 4 megas sin comprimir, al precio de 990 ptas. (5'95 €), 1.990 ptas. (11'95 €) y 2.990 ptas. (17'95 €) respectivamente. Por supuesto, todas son compatibles con los juegos de PSOne en PS2.



MGK. Por un precio de risa, podemos hacernos con una memory card de varios colores y con funda protectora.

UPXUS. 1,2 y 4 megas sin comprimir. Cuanto mayor es su capacidad, más rentables salen las tarjetas de memoria.

INTERACT MEMORY CARD. La tarjeta incluye un CD con partidas salvadas

Dobla la memoria de tu consola

Interact lanza la primera tarjeta de 16 megas para PlayStation 2

Con una capacidad que dobla la de las tarjetas de memoria oficiales, y un precio más que atractivo (tan sólo 9.990 ptas. ó 60,04 €) la nueva memory card de Interact es la primera en incluir un CD con software adicional para la consola. De este modo, además de poder utilizar las 100 partidas salvadas que tiene grabadas "de serie" (con ventajas, como armas o vidas infinitas, para diferentes juegos) podemos utilizar el disco para formatear, organizar e incluso ampliar la capacidad de todas nuestras memory cards, y además podemos guardar los archivos de cada juego en formato zip.

Una batería con más ritmo que la de Bon Jovi

Upxus combina batería y altavoces para GBA

Mientras Nintendo no se decide a lanzar la batería oficial de GBA en nuestro país, las alternativas continúan saliendo como churros. Por tan sólo 3.990 ptas. (23'98 €), Upxus añade a las prestaciones de una batería de 10 horas "convencional", unos altavoces estéreo plegables que multiplican por 3 la potencia de la consola. Además, este dispositivo utiliza el control de volumen de la propia consola, y los altavoces se pueden desconectar en cualquier momento, por si preferimos utilizar unos auriculares. También incluye cable de conexión a la red.



STEREO SPEAKER

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

VOLANTES

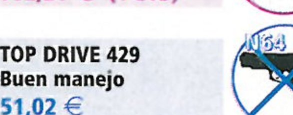
- DC — **THRUSTMASTER 2** — Muy robusto — 66,05 €



- PSX — **SPEEDSTER 2** — Realismo soberbio — 78,07 €



- PS2 — **GT FORCE** — Con Force Feedback — 162,21 € (+GT3)



- N64 — **TOP DRIVE 429** — Buen manejo — 51,02 €

PISTOLAS



- DC — **PELICAN STINGER** — La más completa — N.D.



- PSX — **BLAZE FALCON** — INCLUYE mira láser — 51,02 €



- PS2 — **GUN CON 2** — La pistola oficial — 32,99 €



- N64 — **NO DISPONIBLE**

PADS DE CONTROL



- DC — **DREAM CONTROLLER** — El más cómodo — 28,19 €



- PSX — **UPXUS DOUBLE SHOCK** — Precio irresistible — 17,97 €



- PS2 — **DUAL SHOCK 2** — Máxima fiabilidad — 28,79 €



- N64 — **N64 CONTROLLER** — El primer analógico — 29,99 €

TARJETAS DE MEMORIA



- DC — **SEGA VMU** — Con pantalla LCD — 26,99 €



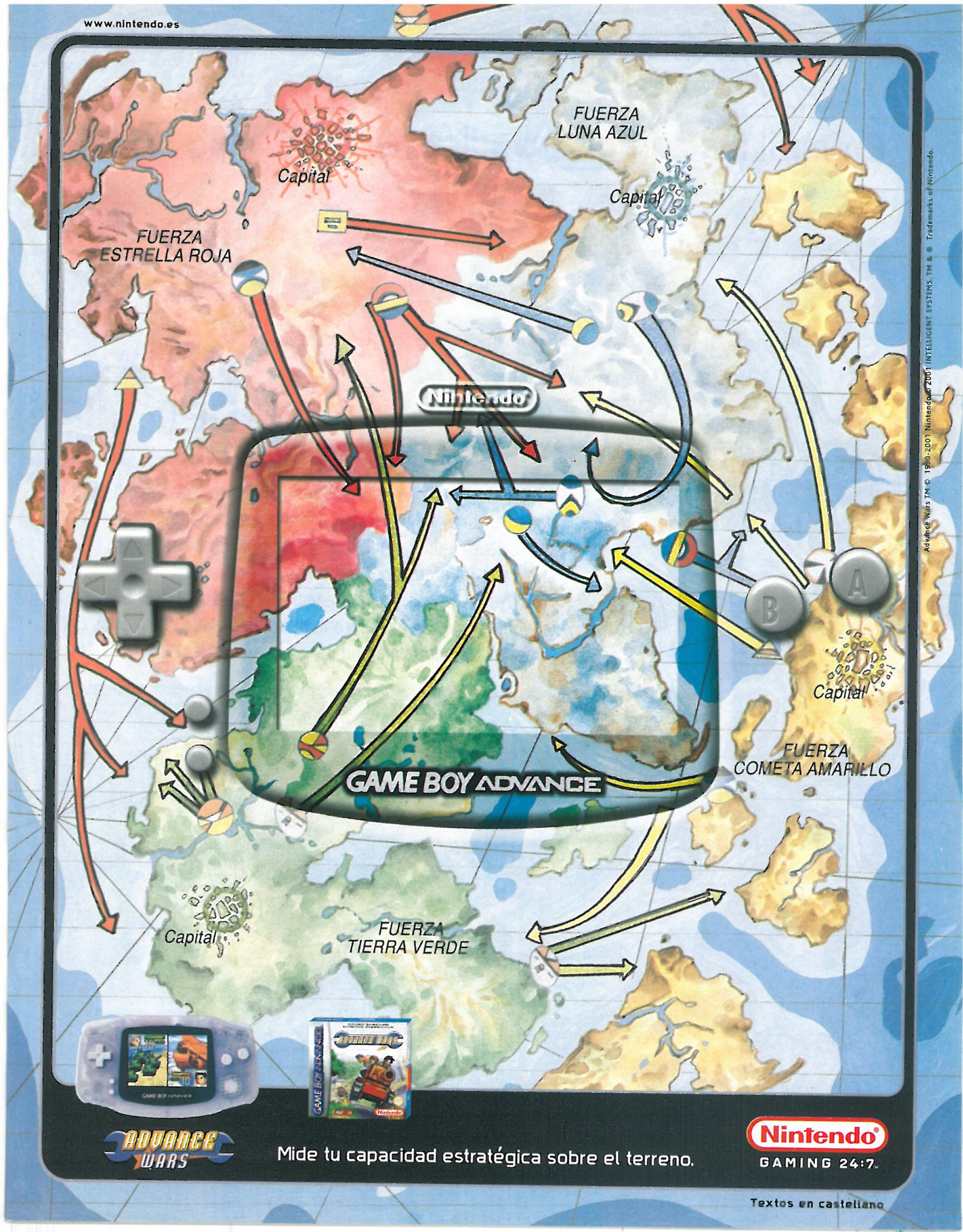
- PSX — **MGK CARD** — Barata y con funda — 7,15 €



- PS2 — **PELIKAN CARD** — El doble de Megas — 60,04 €



- N64 — **MEMORY PAK** — Barata y suficiente — 17,97 €


www.nintendo.es
FUERZA LUNA AZUL
Capital
Capital
FUERZA ESTRELLA ROJA
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Capital
FUERZA COMETA AMARILLO
Capital
FUERZA TIERRA VERDE
ADVANCE WARS
Mide tu capacidad estratégica sobre el terreno.
Nintendo
GAMING 24:7.
Textos en castellano
Advance Wars TM © 1990-2001 Nintendo © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & ® Trademarks of Nintendo.

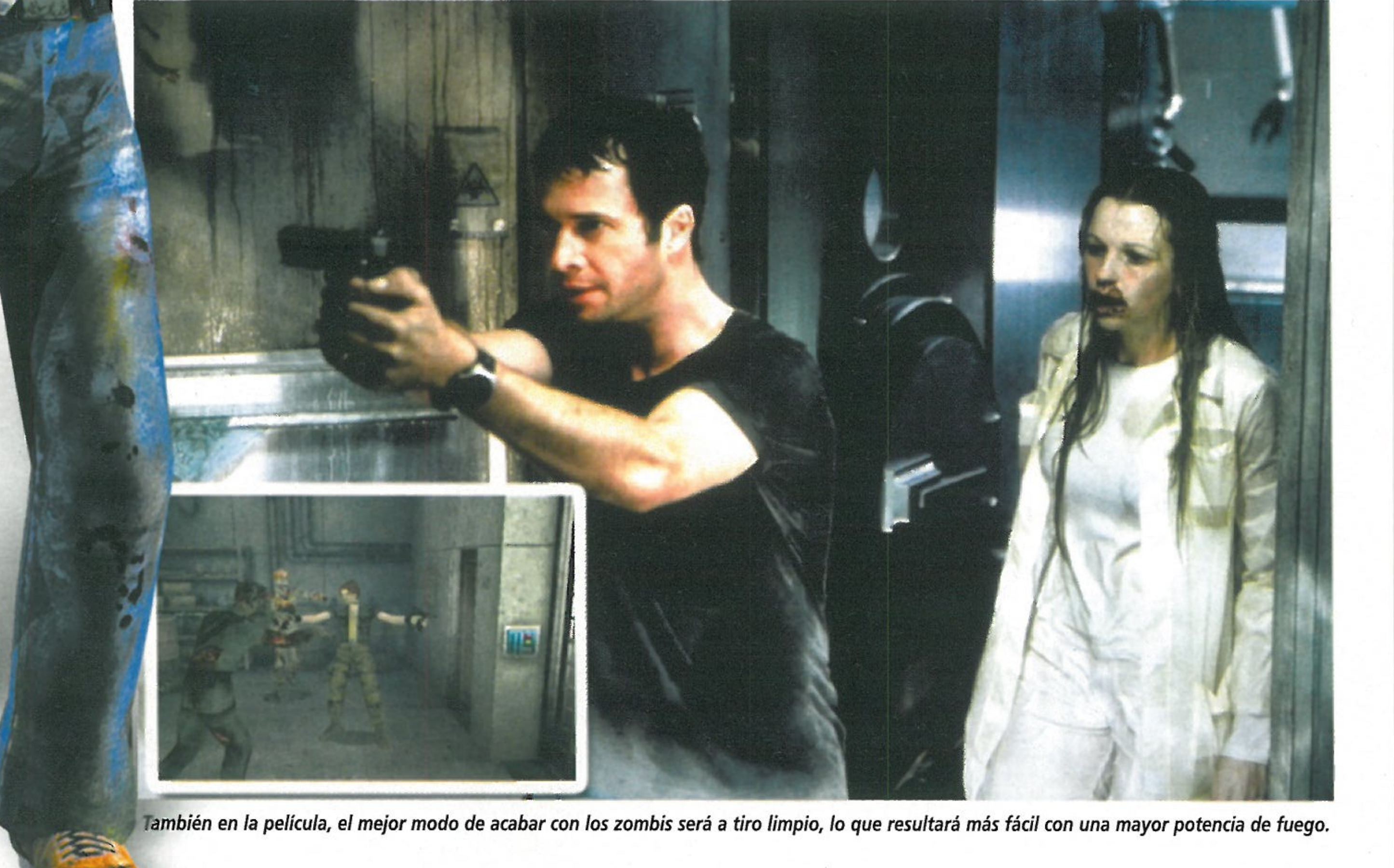


En abril los zombis invadirán las pantallas de cine

RESIDENT EVIL

¡¡Ahora es una película!!

Dentro de unos meses el buque insignia del "survival horror" (las aventuras de terror, para que nos entendamos) se convertirá en una película al estilo de Hollywood. Paul Anderson (el afamado director de "Mortal Kombat" y "Horizonte Final") será el encargado de adaptar el popular videojuego de Capcom para la pantalla grande, pero ¿nos dará tanto miedo en el cine como en nuestra consola?



También en la película, el mejor modo de acabar con los zombis será a tiro limpio, lo que resultará más fácil con una mayor potencia de fuego.

Aunque los productores de la película han dejado muy claro que "Resident Evil: Ground Zero" no será la adaptación al cine de ninguno de los juegos existentes, sino una historia completamente nueva, sí estará ambientada en el universo creado por Capcom para su saga de juegos de terror. Es decir, que nos encontraremos con escenarios y personajes muy similares, y, por supuesto, con los inevitables virus mortales, los monstruos genéticos y los zombis, que serán los verdaderos protagonistas de esta escalofriante historia (que finalmente se le ha escapado de las manos a George Romero, el de "La noche de los muertos vivientes").

UNA HISTORIA ESCALOFRIANTE

Todo comenzará cuando un terrible accidente en las instalaciones subterráneas de Umbrella (¿recordáis? la empresa dedicada al desarrollo de armas biológicas que aparece en los juegos) libere un virus capaz de convertir a las personas en muertos vivientes. Con tal panorama, los cuerpos especiales del ejército se movilizarán para evitar que esta enfermedad se propague por toda la base. Al frente de las tropas estarán Alice (interpretada por Milla Jovovich, que aparece en "Juana de Arco" y "El Quinto Elemento") y Rain (Michelle Rodriguez, la protagonista de "A Todo Gas") dos chicas nada delicadas, que no dudarán en acribillar a tiros a todos los zombis que se crucen en su camino. Vamos, como nuestras queridas Claire Redfield y Jill Valentine en los juegos. Sin embargo, en cuanto los militares tomen el control de la ➤



Algunas situaciones son "calcadas" a las que ya hemos vivido en nuestra consola. En cuanto quedan infectados, los zombis salen a las calles para "merendarse" a los inocentes que pasean por la ciudad. Y lo hacen siempre en grupo, para dar más miedo.



Tanto en la peli como en el juego, nuestras protagonistas tienen a los hombres a sus pies... aunque sea para morderles.

Los protagonistas

ALICE ES CLAIRE REDFIELD

Una mujer de armas tomar

■ **PERFIL:** Ambas "matazombis" tienen los ojos azules, aunque Alice, con 21 años, es algo mayor que Claire (19). Eso sí, rivalizan en fuerza... y belleza.

■ **HISTORIA:** Alice ha perdido la memoria cuando se encuentra con Matt, mientras que Claire visita Raccoon en busca de su hermano desaparecido.

■ **PAPEL:** Las dos terminan siendo más fuertes que cualquier hombre, y guían a los supervivientes hasta un lugar seguro. Las chicas son guerreras.

situación, se darán cuenta de que han caído en una trampa. La Reina Roja (un superordenador encargado de controlar toda la producción del laboratorio) está programada para cerrar todos los accesos y evitar así que nadie destruya las últimas muestras del T-virus (¡veis, igualito que en los juegos!). Así que, en cuanto la última salida al exterior quede bloqueada, los miembros de los cuerpos especiales se quedarán atrapados a merced de cientos de monstruos hambrientos. Y no serán los únicos: Matt, un policía que patrulla por la zona, también se verá encerrado en el interior de la zona Hive (el laboratorio maldito).

El misterio de Umbrella

La dichosa manía de Umbrella por buscar el arma biológica definitiva nos va a traer más de un disgusto. Vamos que en cuanto el experimento se les va de las manos, la empresa del paraguas se desentiende del problema en sus instalaciones y lo deja todo bajo el control de La Reina Roja, un ordenador programado para defenderse de cualquier agresión externa. Si es que no aprenden después de tanto juego.



UNA HUIDA DESESPERADA

Alice y sus compañeros sólo tendrán una oportunidad de sobrevivir: llegar al núcleo de la Reina Roja en menos de tres horas, aunque para ello deberán atravesar un laberinto custodiado por rayos láser, perros mutantes y el terrible licker (un monstruo creado por ingeniería



No se puede negar que la cara de pocos amigos de estos muertos vivientes es igual de terrorífica en «Resident Evil Code: Veronica» que en esta secuencia de la película. ¿Habrán contado con el mismo equipo de maquillaje? Es posible que sí.

Los protagonistas

J.D ES CHRIS REDFIELD
El experto de las fuerzas especiales

PERFIL: A sus 25 años, Chris es el experto en armas del Alpha Team de los S.T.A.R.S. Por su parte J.D. es un tipo duro que se encarga de liquidar zombis y vigilar al recién llegado Matt.

HISTORIA: Al igual que le ocurría a Chris en «Code: Veronica», J.D. recibe una herida durante el combate, pero no dudará en anteponer los intereses del grupo a los suyos propios.

PAPEL: Ninguno de los dos está tan preocupado por sobrevivir como por encontrar al culpable de este desaguisado, aunque el destino de ambos es muy diferente ¿lo podéis adivinar?

genética que irá eliminando uno por uno a los miembros del escuadrón). Efectivamente, son los mismos enemigos que nos hemos ido encontrando en nuestras consolas.

Para animar más el cotarro, en un momento dado Rain será atacada por uno de los monstruos y quedará infectada por el virus. Si sus compañeros no consiguen encontrar el antídoto, muy pronto acabará convertida en otro muerto viviente.

MUY PRONTO EN EL CINE

¿Conseguirán salir con vida de la base y destruir las últimas muestras del T-virus? ¿Se convertirá Rain en uno de los zombis? Y lo que es más importante ¿terminará ocurriendo "algo" entre Alice y Matt (el policía despistado que vigilaba la base)?

Tendremos que esperar hasta el mes de abril, cuando "Resident Evil: Ground Zero" se estrene en los cines de nuestro país, para dar respuesta a todos estos interrogantes. Hasta entonces podemos ir practicando con los juegos. ¡Qué miedo, madre!



Los protagonistas de la película están atrapados en el interior del Hive (el nombre en clave de las instalaciones de Umbrella) y si no se dan prisa, la Reina Roja tomará el control y lo llenará todo de zombis. ¿Hace un paseo por las alcantarillas como en «RE 2»?

Zombis por todas partes

Lo malo del T- Virus es que a la primera de cambio te puedes encontrar a tus vecinos golpeando la puerta para comerte vivo. En la película, son los trabajadores de Umbrella los primeros en volverse zombis. Eso sí, si los miembros de los S.T.A.R.S. no se dan prisa, pueden caer víctimas del virus... o de los mordiscos de tanto monstruo.

Los protagonistas

MATT ES STEVE BURNSIDE

Un extraño rodeado de zombis



■ **PERFIL:** Ambos coinciden en su juventud (y en que no están preparados para el combate) pero ante las situaciones extremas, demuestran de qué madera están hechos.

■ **HISTORIA:** Steve Burnside está sólo en la isla secreta de Umbrella, donde trabajaba su padre. Por su parte Matt queda atrapado en Hive, a la espera de que los militares le rescaten.

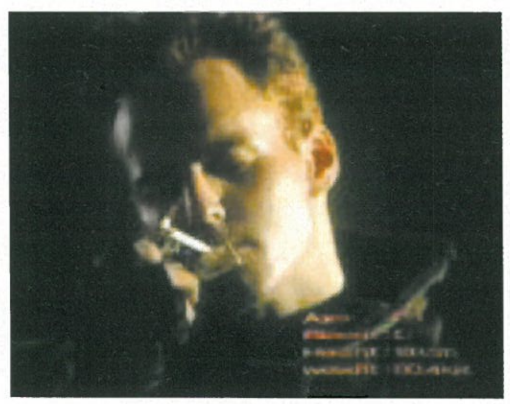
■ **PAPEL:** Sospechamos que si Steve terminaba enamorándose de Claire en «RE Code: Veronica», a Matt le va a ocurrir lo propio con Alice. Ambos ponen la nota de humor.

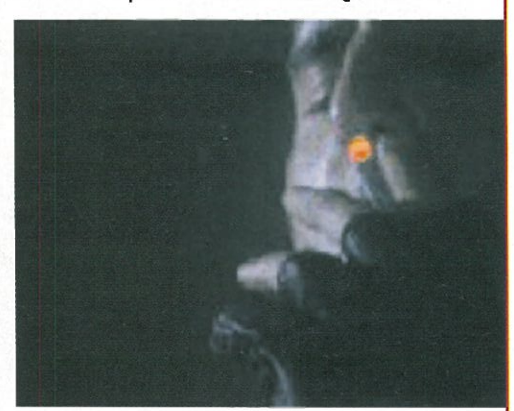
[SOBRE LOS JUEGOS] La intro que nunca veremos

ESCENAS CENSURADAS DEL PRIMER RESIDENT

Vamos a hacer un poco de historia ¿Recordáis la intro del primer «Resident Evil», el que salió para Saturn y PlayStation? Pues era una especie de "minipelícula" de imagen real en la que un monstruo iba atacando, uno por uno, a los miembros de los S.T.A.R.S. Lo que seguro que no sabíais es que esta secuencia fue censurada en Europa y Estados Unidos, ya que en el original podía verse a los personajes protagonistas fumando mientras caía el cadáver de un compañero con la cara destrozada. Flemáticos que eran los chicos...El caso es que cuando «Resident Evil: Director's Cut» (la versión completa del juego) llegó a nuestro país, pensábamos que una de las novedades iba a ser la secuencia de intro completa, pero finalmente también fue descartada. Así que el único modo de disfrutar de esos segundos más, es hacerse con el original japonés. Eso sí que son zombis políticamente correctos. ¿Verdad?







Los monstruos de la película

No sólo de zombies viven los juegos de «Resident Evil» como bien sabréis los fans de la saga. En cualquiera de las entregas podemos encontrar otras extrañas mutaciones como arañas gigantes, perros zombies o los llamados lickers, esos bichejos con la lengua muy larga (y no precisamente para hablar). Pues bien, en la película veremos al menos a los dos últimos. Mirad. mirad...



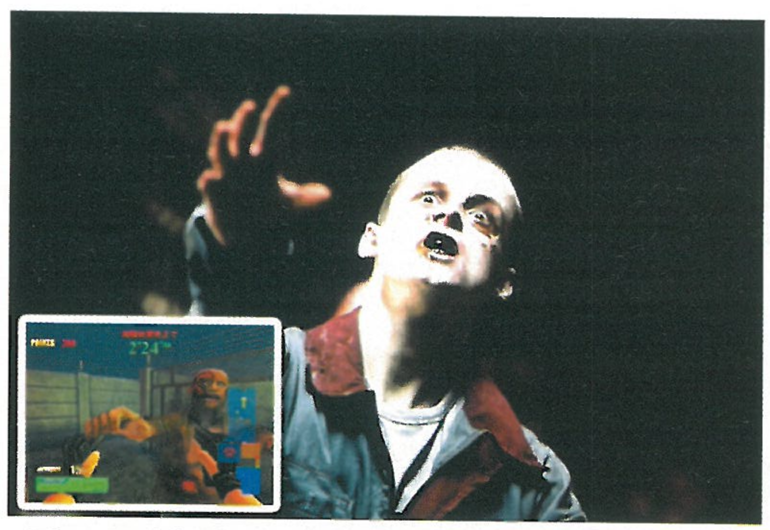
Los protagonistas

RAIN ES JILL VALENTINE : Las chicas duras de la aventura

PERFIL: Rain es la chica dura del comando, experta en eliminar zombies sin mover una sola pestaña de sus ojos. Jill Valentine no le va a la zaga, aunque con un estilo más sexy.

HISTORIA: La amistad de Rain con J.D. se deja ver durante toda la película. En cuanto a Jill, también era compañera de Chris Redfield en el desdichado Alfa Team del 1º Resident.

PAPEL: Rain se las verá y se las deseará para salir de sus encuentros con los zombies. Jill tiene más experiencia: superó con vida sus primera aventura y reapareció en Resident 3.



¿Quiénes son más feos, los zombies de la peli o los de los juegos? Juzgad vosotros...



Como en el juego, las explosiones sirven para eliminar varios zombies a la vez.

[SOBRE LOS JUEGOS] Todos los títulos aparecidos hasta el momento

LA AUTÉNTICA HISTORIA DE **RESIDENT EVIL**

Este es el argumento completo de Resident Evil siguiendo el orden cronológico de la historia



Sweet Home (1989)
N.E.S.
La historia comenzó con un juego de rol para NES cuyo argumento consistía en, lo habéis adivinado, salir de una mansión infestada de zombis. Eso sí, nada de escenarios renderizados ni juegos de cámara, sólo unos cuantos sustos cuando aparecían los muertos vivientes por sorpresa.



Resident Evil Zero
(2003) Gamecube
En este juego, que todavía no ha salido, descubriremos, de mano de Chris Redfield, el origen de Umbrella (la compañía que desarrolló el virus causante de todo) y cómo se fueron diseñando los lickers, hunters y demás monstruos "típicos" de la serie. Vamos una especie de "así empezó todo".



Resident Evil (1996)
Saturn, PSX, GameCube
Cuatro miembros de las fuerzas especiales se refugian en una mansión de las afueras de Raccoon que parece abandonada. Sin embargo, pronto descubren que la casa está habitada por muertos vivientes, y tienen que abrirse paso a tiros hasta el laboratorio secreto de Umbrella.



Resident Evil Gun Survivor (1999)
PSX
Este juego de pistola sigue una historia paralela al primer Resident Evil. Nosotros encarnamos a uno de los trabajadores de Umbrella que ha perdido la memoria, y nuestra labor, cómo no, es salir vivos de las instalaciones. A disparar se ha dicho.

Resident Evil Gaiden
(2001) Game Boy Color
Barry Burton, uno de los supervivientes de Resident Evil se embarca en un crucero lleno hasta los topes de muertos vivientes. Allí comparte protagonismo (y muchos combates) con Leon Kennedy, un policía novato que se dirige a su nuevo destino en Raccoon City.



Resident Evil 3 (2000)
Dreamcast, PlayStation
Jill Valentine, recién salida de la mansión del primer Resident Evil, huye por las calles de Raccoon. Pero este juego tiene su truco, porque en la segunda parte del juego, después de un incidente, Jill vivirá los acontecimientos inmediatamente posteriores a Resident Evil 2.



Resident Evil 2 (1998)
Dreamcast, N64, PSX
Claire Redfield, que va en busca de su hermano Chris, y Leon Kennedy se encuentran camino de la comisaría de Raccoon. Ninguno de los dos está dispuesto a permitir que le coman vivo, así que, ballesta en mano, atraviesan media ciudad mientras intentan averiguar qué es lo que ha pasado.



Resident Evil Code: Veronica (2000)
Dreamcast, PS2
Claire Redfield sigue tras la pista de su hermano hasta la isla en la que viven los gemelos Ashford (los herederos de Umbrella) y hasta el polo sur. Aquí descubrimos a un nuevo personaje llamado Steve y por fin vemos juntos a los hermanos Redfield.



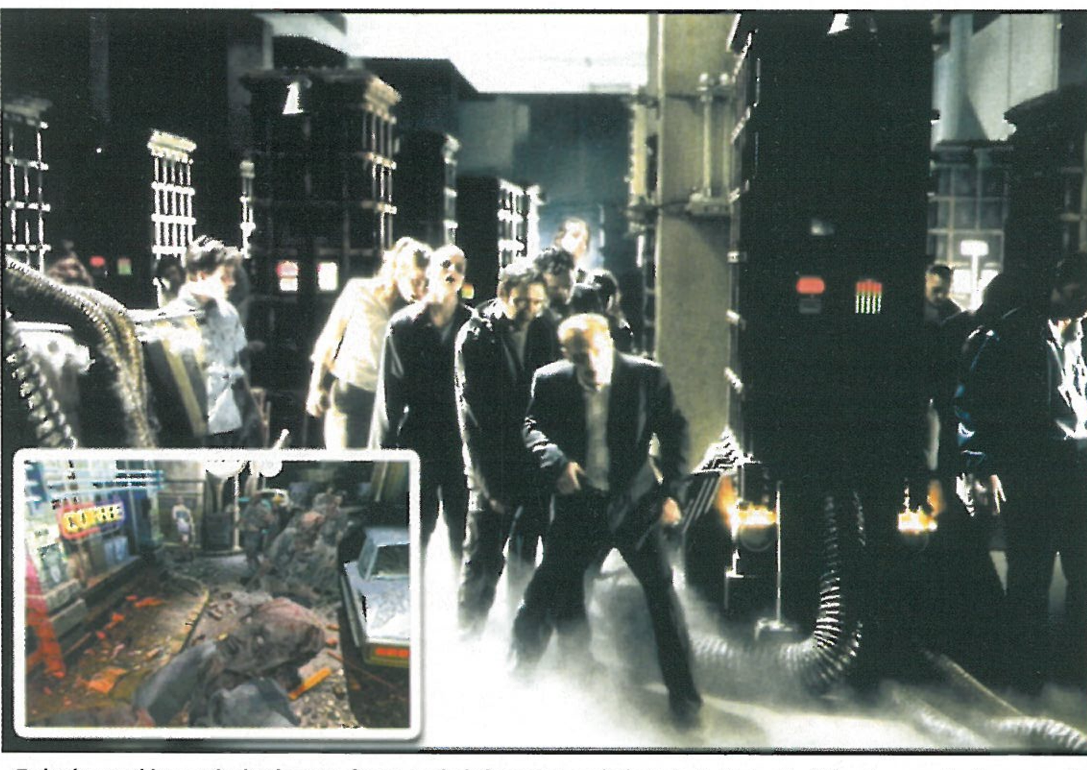
Resident Evil Gun Survivor 2 (2002)
PS2
El argumento es el mismo de Code: Veronica, e incluso coincide gran parte del desarrollo, solo que esta vez tenemos una ametralladora en nuestras manos y nuestra labor se reduce a "cubrir" a los protagonistas con una perspectiva en primera persona.



Resident Evil 4
(en desarrollo)
GameCube
Aún no se conocen ni sus protagonistas ni el desarrollo, pero nos da en la nariz que tendrá que ver con muchos zombis, y que nos llevará lejos de las calles de Raccoon. Además va a coincidir con el "remake" de los tres juegos anteriores para GC.



¡Peor mira quiénes son! Nada menos que los soldados de Umbrella, igualitos, igualitos que en el juego: Arrasando.

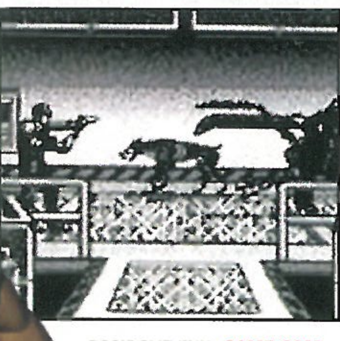


Todos los zombies persiguiendo carne fresca, es decir, humanos, en la factoría de Umbrella. Al igual que en los juegos, en la película los entornos claustrofóbicos jugarán un papel fundamental a la hora de aterrorizar al personal. ¡Aire, por favor!

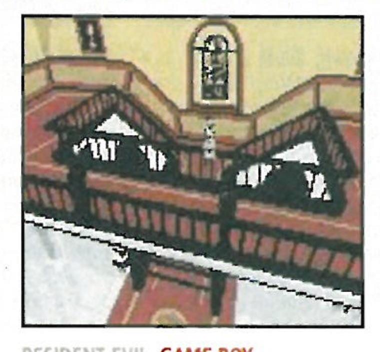


Juraríamos que los zombies que vimos en los juegos son parientes de los de la película ¿o no?

[SOBRE LOS JUEGOS] Los proyectos abandonados
LOS RESIDENT QUE NO EXISTIERON



RESIDENT EVIL **GAME.COM.** Esta portátil, que no llegó a España, tuvo su versión .



RESIDENT EVIL. **GAME BOY.** El trabajo fue abandonado por la escasa capacidad de la consola.



RESIDENT EVIL 1.5. **PLAYSTATION.** Al final se descartó un juego que se desarrollase entre el 1 y el 2.

Los protagonistas
UNO ES CARLOS OLIVEIRA
Los profesionales del combate

■ **PERFIL:** Uno es el líder del comando enviado para acabar con los zombies. Un tipo serio y decidido. Carlos es un mercenario que ayuda a Jill Valentine en RE 3.

■ **HISTORIA:** La labor de Uno será acabar con la computadora Red Queen, aunque lo tendrá complicado. Carlos se reconvierte a lo largo de RE 3 en un buen chico.

■ **PAPEL:** Ambos juegan con su suerte a lo largo de sus respectivas odiseas, aunque al personaje del juego le va mejor que al de la película...

[SOBRE LOS JUEGOS] Más terror en las consolas

LOS **RESIDENT EVIL** QUE VIENEN

Con el estreno de la película y el lanzamiento de GameCube en Europa, la saga de terror más famosa de todos los tiempos volverá a ponerse de moda. Aquí os ofrecemos de primera mano cómo serán los próximos «Resident Evil» que lleguen a nuestra consola.



RESIDENT EVIL

El 22 de marzo se pondrá a la venta en Japón el esperado "remake" del primer «Resident Evil» para GameCube. Su argumento y sus protagonistas serán los mismos con los que ya disfrutamos en Saturn y PlayStation, pero el apartado gráfico (con personajes tridimensionales y escenarios prerrenderizados, como nos tiene acostumbrados toda la serie) será, con mucho, el más terrorífico de la serie. Entre sus novedades también se cuentan la posibilidad de combatir cuerpo a cuerpo y algún que otro monstruo desconocido.







RESIDENT EVIL 4

Según el propio Shinji Mikami (el creador de la saga), la cuarta parte de Resident Evil estará en la calle antes del fin del año que viene. Aún no se conocen sus personajes protagonistas (presumiblemente volverán a ser los hermanos Redfield) pero el aspecto visual será muy similar al de «Resident Evil 4D», la atracción de Capcom para su parque temático. «Resident Evil 4» sólo aparecerá en GameCube, al igual que los "remakes" de las cuatro entregas anteriores y será el único que incluya cambios de importancia en la jugabilidad.





RESIDENT EVIL ZERO

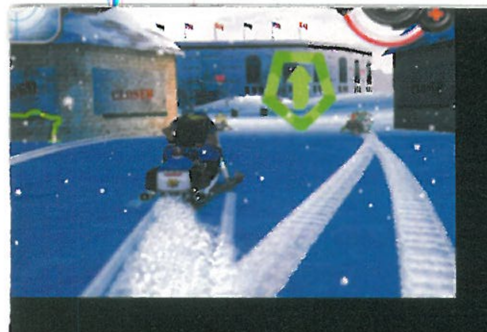
Cuando estábamos rozando este cartucho para N64 con la punta de los dedos, ¡zas! los ingenieros de Capcom borran de un plumazo todo el trabajo para desarrollar una versión superior en GameCube. De momento sólo sabemos que tendrá lugar en las afueras de Raccoon City, y que los protagonistas serán, de nuevo, Jill y Chris Redfield.

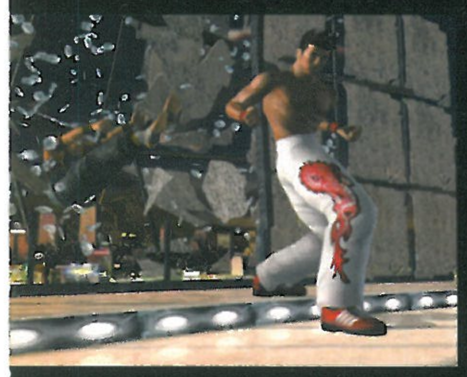




RESIDENT EVIL: LA PELÍCULA

Si la película tiene éxito (y nos apostamos nuestras últimas pesetas a que sí) no nos extrañaría que Capcom lanzase otro juego basado en las aventuras de Alice, como ya ocurrió hace unos años con «Street Fighter II: The Movie». Por supuesto, la fecha y los formatos en los que estará disponible aún están por confirmar, pero al ser una historia paralela al resto de la saga, podría aparecer en todas las consolas, ya que no pertenece al contrato de exclusividad que la compañía japonesa tiene con GameCube.





El 14 de marzo quedará marcado en la historia como la fecha en que los aficionados a las consolas de todo el mundo cambiaron su forma de ver los videojuegos. Sólo faltan unas pocas semanas para que Xbox, la súper consola que ha desarrollado el gigante de los ordenadores, Microsoft, se introduzca en el mercado de los videojuegos



¡Más de 30 juegos le darán la bienvenida!



dispuesta a hacerles frente a PlayStation 2 y -cuando salga- a la Game Cube de Nintendo. Por eso, a lo largo de estas 20 páginas, os vamos a presentar todos los juegos que estarán disponibles junto a la consola el día de su lanzamiento. Un catálogo de más de 30 alucinantes títulos para todos los gustos.





ESPECIAL PREESTRENOS XBOX





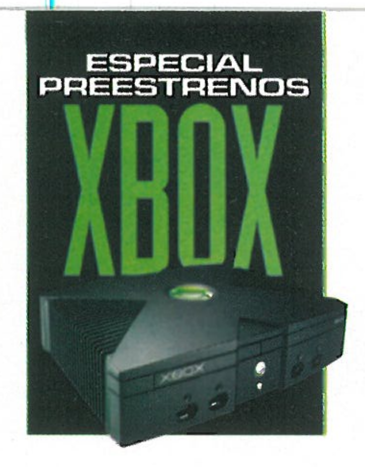












Halo

El shoot'em up que vino del futuro

- BUNGIE
- MICROSOFT
- SHOOT'EM UP SUBJETIVO

«Halo» es el buque insignia de Xbox, el juego elegido por Microsoft para demostrar la potencia de su consola y, por lo que hemos visto, no ha elegido mal. Porque vamos a estar ante el título que redefinirá los cánones por los que se medían hasta ahora los shoot'em up subjetivos.

Eliminar alienígenas a punta de pistola desde una perspectiva subjetiva no es desde luego nada nuevo. Tenemos ejemplos de gran calidad en cualquier consola, siendo las referencias del género el sensacional «Perfect Dark» para Nintendo 64 y el envolvente «Half-Life» de PS2. Partiendo de la base de que «Halo» va a ofrecer lo mismo, es decir, machacar seres extraterrestres en un futuro alternativo, ¿por qué nos atrevemos a decir que va a marcar un antes y un después en este tipo de juegos? Pues porque, sin partir de una idea original, Bungie está gestando una auténtica revolución técnica potenciando curiosamente los elementos habituales en este tipo de juegos. No quieren inventar nada, sino demostrar hasta donde se puede llegar con ello.

Sí, tendremos que manejar a un marine armado hasta los dientes para abrirnos paso entre cientos de enemigos utilizando decenas armas, pero ¡qué enemigos! Desde gigantescos humanoides con cabeza de chacal protegidos con un manto invisible de energía, hasta lagartos que utilizan su escudo para desviar nuestros disparos, pasando por alienígenas armados con sables de luz que pueden terminar con nosotros de un solo golpe, todos mostrarán un aspecto impresionante en pantalla. Tan bestial como su Inteligencia Artificial, que sin exagerar lo más mínimo va a ser la más avanzada que hayáis visto en un juego de este tipo: se parapetarán detrás de los elementos del escenario buscando el mejor momento para atacar, huirán cuando se vean en desventaja, atacarán en grupo desde distintos puntos y, sobre todo, se moverán con un realismo salvaje, llegando incluso a seguir disparándonos mientras sufren los estertores de la ►

Uno de los elementos originales de este shoot'em up subjetivo es que podremos manejar un jeep en tercera persona en determinadas fases.

El arma básica del juego es esta ametralladora, pero más adelante utilizaremos armas extraterrestres.

La historia de «Halo» es curiosa, porque Bungie lleva desarrollándolo varios años. Primero iba a ser un juego para Mac, luego pasó a ser un proyecto para PC, y siempre se encontraban con falta de potencia. Al final la han encontrado en Xbox.

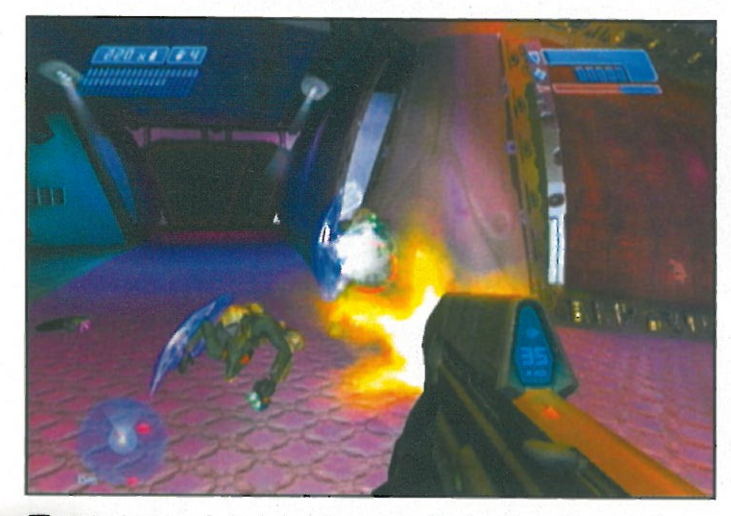




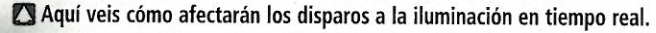
«Halo» demostrará la potencia gráfica de Xbox: además del detalle de las texturas de las paredes, encontramos otra textura superpuesta de un holograma, varios enemigos en pantalla y los efectos de luz de los disparos.



Este pedazo de bicho acorazado nos pondrá las cosas muy difíciles al final del tercer nivel. ¡Come metralla, maldito!



Aquí veis cómo afectarán los disparos a la iluminación en tiempo real.

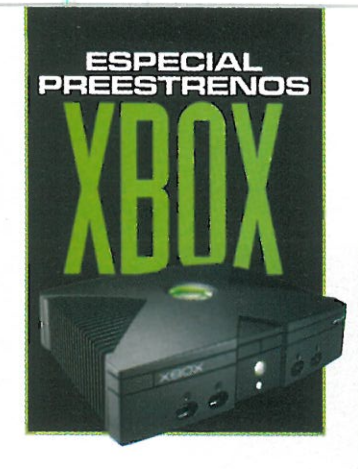














Muchos alienígenas llevarán un escudo de energía, y no precisamente de adorno, porque se cubrirán que dará gusto.



La pistola de plasma alienígena será una buena opción, sobre todo si utilizamos su disparo de energía acumulativa...

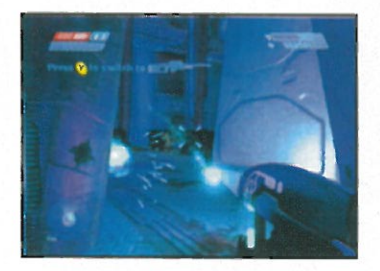
muerte. Y el realismo y solidez de los escenarios no irán tampoco a la zaga, tanto en exteriores como en interiores. Todo el juego se desarrollará en un enorme planeta donde la hierba parecerá hierba, los árboles parecerán árboles y las naves silbando a nuestro alrededor serán lo que deben ser, una amenaza acuciante. Si elegimos escondernos en una base subterránea tendremos que encender la linterna para, alumbrados por su tenue luz, contemplar la solidez de las texturas de las paredes de piedra o alucinar con los destellos de un puente de energía que surge al activar un interruptor semioculto.

Y luego están los detalles que os dejarán todavía más con la boca abierta, como manejar un jeep en tercera persona mientras nosotros conducimos o, por contra, que otro marine amigo conduzca mientras disparamos. O que al usar un rifle francotirador y otear por la mirilla la imagen de los laterales se deforme como ocurriría en la realidad. Y es que es un juego que se perfila tan enorme...

Por eso, además de adelantaros las maravillas técnicas y jugables que estamos comprobando, queremos poneros también los dientes largos con los sensacionales modos multijugador que os esperan, como el cooperativo, donde podremos vivir toda la historia en compañía de un colega a pantalla partida; o el de red, con intensos "deathmatch" con varias consolas conectadas en serie. ¿Que lo que vosotros deseáis es jugar en la misma consola con otros tres amigos? Pues nada, tendréis más de 20 modos de juego a elegir, desde el típico "Capturar la bandera" hasta un combate entre seres invisibles gracias a un traje de camuflaje a lo Solid Snake.

Para el final de este avance hemos dejado otro detalle sensacional: el sonido. Todo el juego va a estar en 5.1 canales de sonido real, lo que significa que si disponéis de un equipo de altavoces adecuado y tenéis por ejemplo a un compañero marine detrás, lo escucharéis por un altavoz trasero, mientras por el central oís los disparos del enemigo que tenéis enfrente, y por el de la izquierda... En fin, ¿podréis aguantar hasta el mes que viene para leer el resto de detalles?









Por si todavía no os acabáis de creer el nivel de detalle que tendrá este shoot'em up subjetivo, mirad esta pantalla donde el protagonista recarga el arma y contemplad los reflejos del arma y el realismo del brazo y la mano.





Cuando se os eche encima este bicho, entenderéis por qué decimos que «Halo» genera sensaciones intensas...



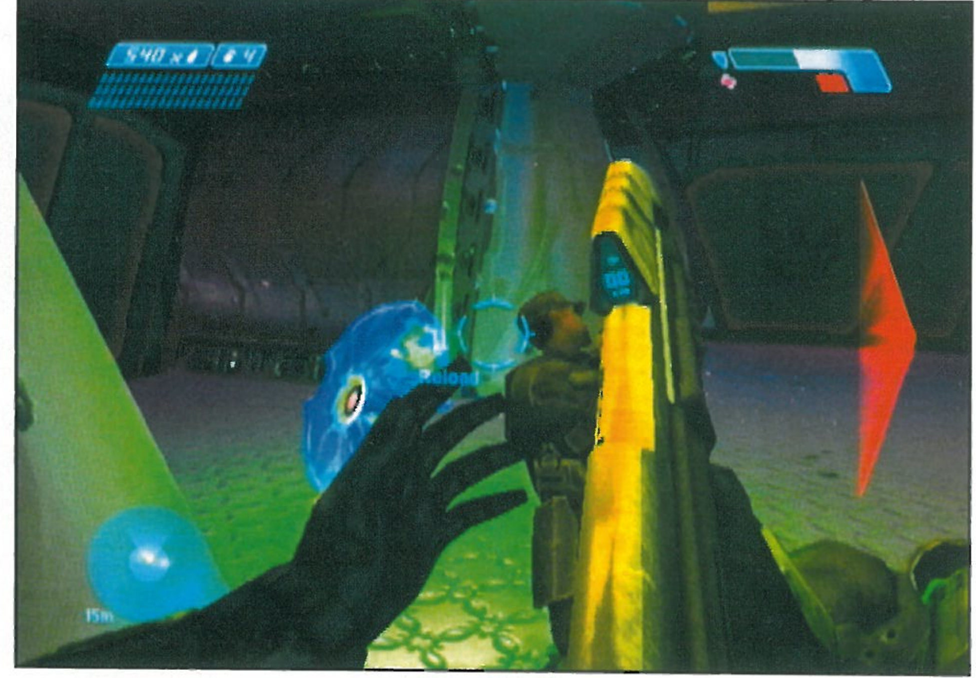
Otro arma alienígena: esta disparará misiles rojos teledirigidos. No hay escapatoria de ella.



¡ESTO SÍ QUE ES UN RIFLE!



Para las misiones de infiltración contaremos con un rifle francotirador dotado de un zoom de gran alcance y nitidez, al que podemos activar la visión nocturna. El efecto será impresionante.





Lo Mejor

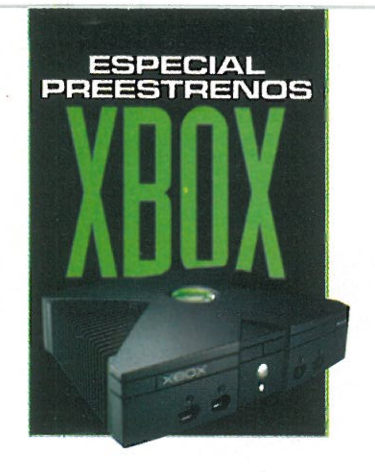
La acción es intensísima, y se ve contínuamente potenciada por un sonido Dolby Digital 5.1 alucinante.

Lo Peor

El personaje se mueve más despacio en los escenarios exteriores.

Primera Impresión





Dead or Alive 3

- TECMO
- MICROSOFT
- LUCHA

Cuando la lucha se convierte en auténtica belleza

Después de dar la campanada anunciando que la tercera entrega de su famosa saga de lucha sería exclusiva para Xbox, Tecmo se ha esforzado en asegurar a todo el mundo que «Dead or Alive 3» va a ser el mejor juego de lucha de todos los tiempos. No parecen muy desencaminados...

Desde luego, si hay algo que no va a necesitar «Dead or Alive 3» para llamar la atención, va a ser publicidad. Y es que después de que los programadores de Tecmo, con Tomonobu Itagaki a la cabeza, hayan hecho tanta autopromoción (que si el mejor juego de lucha de todos los tiempos, que si las demás consolas no podrían igualarlo, que si la exclusividad para Xbox...), no nos cabe duda de que estos chicos están muy orgullosos de su obra.

Pero es que hay que reconocer que no va a ser para menos, sobre todo en lo técnico: a la exhuberante presencia de "macizas" entre los 16 personajes, se le unirán unas animaciones que os van a dejar boquiabiertos, y unos escenarios diseñados completamente en 3D, con una cantidad de detalles, efectos y elementos interactivos nunca antes vista en otro juego.

Como en las anteriores entregas, será posible lanzar a nuestros contrincantes a niveles inferiores del escenario rompiendo ventanas, paredes y vallas, y demostrando así lo que es capaz de conseguir el poderoso súper procesador de nuestra flamante Xbox.

Sin embargo, no sólo veremos lujos gráficos en «DoA 3»: en el plano jugable se mantendrá su característico sistema de control, en el que prima la sencillez con los botones, aunque aporta una enorme riqueza de golpes y llaves especiales. Pero además, ahora también contaremos con los nuevos "special energy attacks", unos combos que saldrán con algunas combinaciones simples de botones.

Y también vamos a encontrar diversas novedades en los modos de juego: no sólo será posible participar en los habituales modos historia, versus, survival o training (ahora llamado "sparring"), sino que también podremos luchar en combates "tag" por equipos de 2 personajes, alternando el control entre ambos de forma similar a lo que vimos en la última versión del juego para PS2, así como entrar en un más que prometedor modo para 4 jugadores simultáneos.

Como veis, no es necesario hablar sólo de las chicas para caer en la cuenta de por qué «DoA 3» es, a día de hoy, uno de los títulos más esperados del lanzamiento de la nueva consola de Microsoft, y un firme candidato a alzarse con el preciado título de "el mejor juego de lucha de la historia".



En esta entrega contaremos con un total de 16 personajes seleccionables, entre los que descubriremos a 3 debutantes: Hitomi, Christie y Brad.



En el modo Watch podremos hacer uso de una cámara súper-lenta para ver nuestros combates con una espectacularidad sin límites.

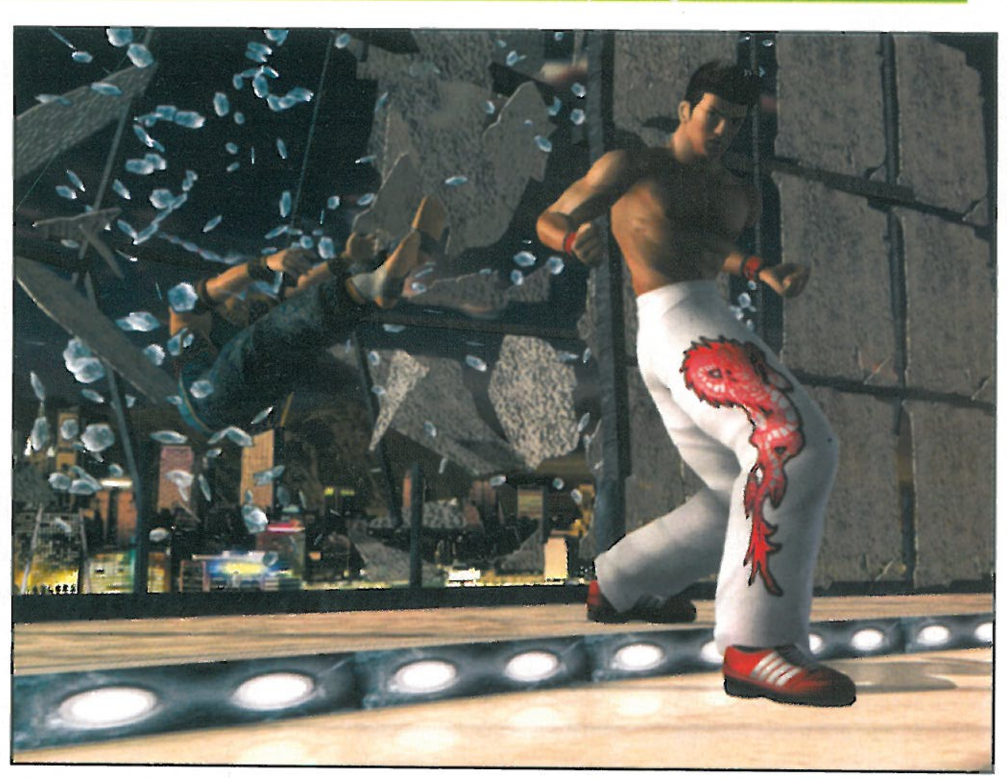


Si la saga «Tekken» ha sido siempre "propiedad" de las consolas de Sony, y «Soul Calibur» arrasó en la 128 bits de Sega, desde el mes que viene podremos empezar a considerar a «Dead or Alive» el nuevo buque insignia de la lucha en Xbox.



Luces, reflejos, movimiento súper-realista de la ropa... a este juego no le faltará de nada.











Tina seguirá siendo la luchadora más voluptuosa del juego (bufffff).



Los modos Tag, Team y el nuevo modo para 4 jugadores, abrirán un mundo de posibilidades enorme.



Lo Mejor

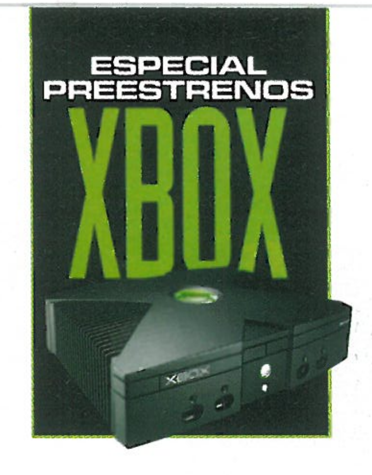
- ¿Es que hace falta repetirlo? ¡Las luchadoras!
- Que vaya a mantener su extraordinario sistema de control.

Lo Peor

- Podría tener algunos personajes más...

Primera Impresión





Oddworld: Munch's

- ODDWORLD INHABITANTS
- MICROSOFT
- AVENTURA DE ACCIÓN

La salvación de la especie, una cuestión de inteligencia

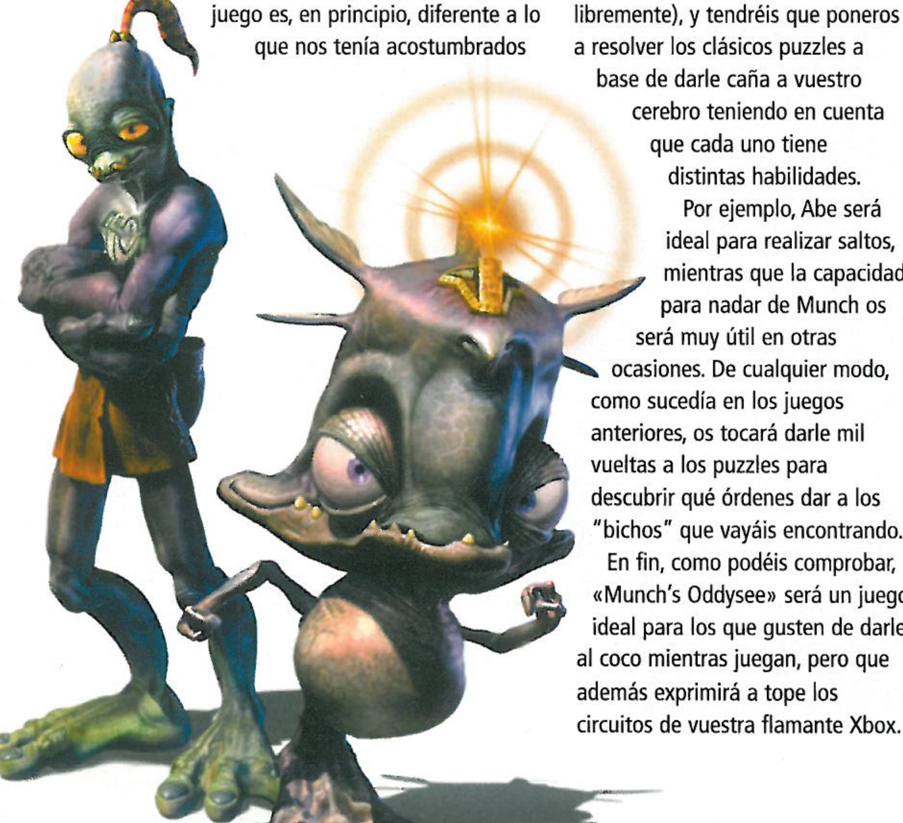
Abe volverá al mundo de las consolas con una aventura de puzzles mucho más profunda, bonita, larga y "tridimensional" que todas las anteriores, pero no lo hará solo: le acompañará el pequeño Munch, el último superviviente de una especie atacada por los malvados Glukkons.

El argumento de esta tercera entrega de la serie «Oddworld» no tendrá desperdicio: los glukkons han descubierto que no sólo pueden alimentarse con la carne de los mudokons (especie a la que pertenece Abe), sino que está igual de rico el caviar que hacen con los gabbit; ésta es una nueva raza que se caracteriza por ser muy pequeñitos en estatura, y poseer unas aletas especiales que les permiten nadar a toda velocidad. Pues bien, Munch será estos momentos, uno de los últimos supervivientes de los gabbits, y su objetivo durante todo el juego va a ser buscar la manera de resucitarlos. A partir de aquí vosotros tomaréis el control de la consola, y cuando comencéis la aventura, os sorprenderá encontraros con que el sistema de juego es, en principio, diferente a lo que nos tenía acostumbrados el bueno de Abe en PlayStation (un plataformas con desplazamiento lateral, en el que resolvíamos decenas de puzzles a base de dar órdenes a otros seres con la voz). Pero no os preocupéis, porque esto sólo afectará a las primeras horas de juego: al comienzo manejaréis a Abe por unos extensos mapeados en 3D con el objetivo de rescatar a Munch, y donde tendréis que recolectar cientos de ítems y saltar algunas plataformas.

Pero una vez que hayáis rescatado a este pequeño personaje, pasaréis a controlar a Abe y Munch al mismo tiempo (bueno, alternándolos libremente), y tendréis que poneros a resolver los clásicos puzzles a base de darle caña a vuestro cerebro teniendo en cuenta que cada uno tiene distintas habilidades.

Por ejemplo, Abe será ideal para realizar saltos, mientras que la capacidad para nadar de Munch os será muy útil en otras ocasiones. De cualquier modo, como sucedía en los juegos anteriores, os tocará darle mil vueltas a los puzzles para descubrir qué órdenes dar a los "bichos" que vayáis encontrando.

En fin, como podéis comprobar, «Munch's Oddysee» será un juego ideal para los que gusten de darle al coco mientras juegan, pero que además exprimirá a tope los circuitos de vuestra flamante Xbox.





Vamos a alternar continuamente el control de Much (el de la silla) y Abe (a su derecha), combinando sus distintas habilidades para superar puzzles.



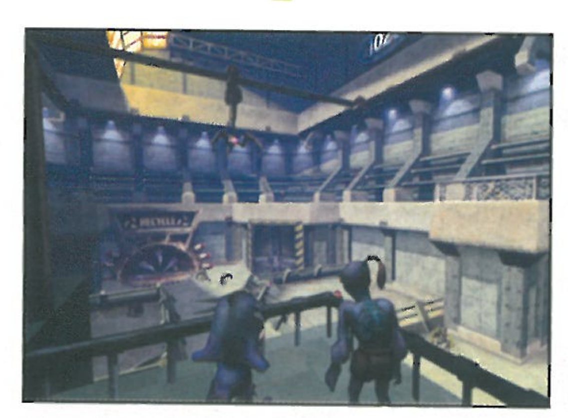




Ni Munch ni Abe serán precisamente fuertes, pero sí listos, y por eso a veces utilizarán los medios del propio enemigo para atacarle. Podremos por ejemplo controlar a un gigantesco robot armado hasta los dientes para "limpiar" algunas zonas.

Esta genial saga, que vio pasar sus dos primeras entregas por PlayStation y prometía a llegar a ser el orgullo de PlayStation 2, al final se ha convertido en uno de los títulos más importantes del catálogo inicial de Xbox.

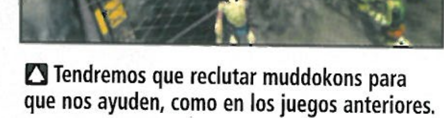
Oddysee



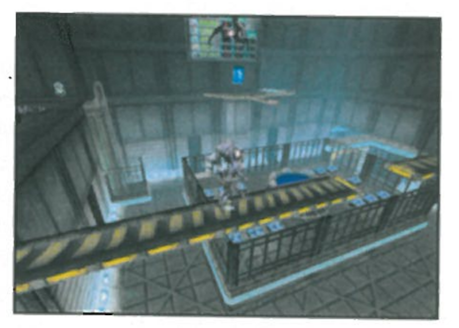


El desarrollo del juego será básicamente el mismo de los juegos de PSOne: resolver puzzles y saltar platafomas, aunque ahora en 3D, con doble protagonista y el añadido de recolectar ítems.

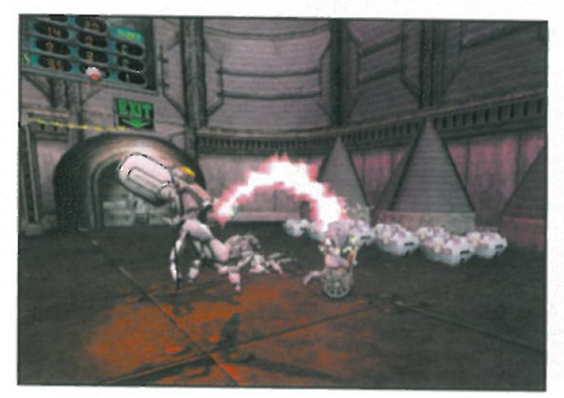




Tendremos que reclutar muddokons para que nos ayuden, como en los juegos anteriores.



Abe podrá levantar a Much y lanzarlo para superar obstáculos. Ayúdame, anda.









Comenzando por una espectacular intro, no dejaremos de alucinar con las escenas cinemáticas que narrarán las aventuras de los protagonistas.



Lo Mejor

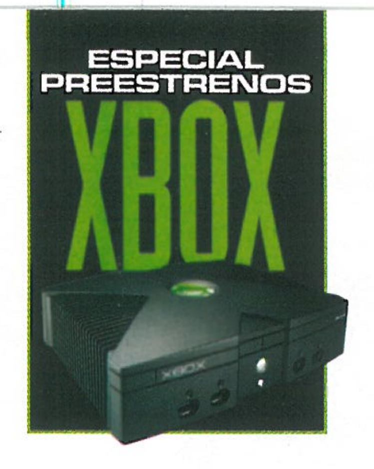
Que junto a las amplias mejoras técnicas, mantendrá su original mezcla de plataformas e inteligencia.

Lo Peor

Por su especial mecánica, no será un juego que atraiga a todo el mundo.







El "survival horror" se ha convertido en el género de moda, así que Microsoft no podía lanzar su nueva consola sin contar con un representante de relumbrón. «Onimusha» cumplirá ese papel perfectamente.

Genma Onimusha

- CAPCOM
- ELECTRONIC ARTS
- AVENTURA

Una de "zombis" en la época de los samurais

Tras su exitoso paso por PlayStation 2, Capcom le va dar a los nuevos usuarios de Xbox la oportunidad de disfrutar de esta genial aventura, aunque añadiéndole algunas novedades. ¿Que cuáles son? Leed, leed...

Hace poco más de un año llegó a PS2 una nueva aventura de terror ambientada en el Japón medieval. Además de en los puzzles y fases de investigación, «Onimusha» hacía un especial hincapié en los combates, y en poco tiempo se convirtió en una de las joyas más preciadas de Capcom, a la altura de otras obras maestras de la talla de «Resident Evil» o «Devil May Cry». Pues bien, como fruto de los acuerdos de la compañía con Microsoft, ahora el juego se dispone a dar el salto a Xbox, aunque eso sí, luciendo un buen puñado de novedades.

La historia será igual, así que nos reencontraremos con Samanosuke, un samurai enfrentado a una misión bastante peliaguda: rescatar a una princesa de las garras de unos demonios llamados "no muertos". Apasionante ¿no? Pero lo cierto es que lo mejor de la versión de PS2 no era su argumento, sino sus elevadas cotas de acción, algo que mantendrá «Genma Onimusha».

Los cambios van a comenzar por el sistema de combate, de forma que el componente estratégico y la inteligencia jueguen un papel más importante que en PS2, aunque el uso de las espadas y de las armas mágicas seguirá siendo un factor fundamental para avanzar.

Aunque suene paradójico, la mayor potencia de Xbox servirá para complicarnos la existencia. En primer lugar, porque nuestros enemigos serán más poderosos, y en segundo, porque se reunirán más simultáneamente en pantalla.

Para completar las novedades, las escenas FMV estarán renovadas, podremos recorrer varios escenarios completamente originales, e incluso se nos permitirá elegir la ropa para el protagonista. En fin, que como veis en Capcom no se van a limitar a hacer una conversión directa.

Por último, podéis apuntar en vuestro cuaderno de anécdotas que la intro ha sido premiada en varias ocasiones, que los diálogos -en inglés- correrán a cargo de Flagship, los mismos de la saga «Resident Evil», y que una orquesta con 200 instrumentos se encargará de la banda sonora. ¿No estáis deseando escuchar esta maravilla a través del Dolby Digital 5.1 de Xbox?


Esta chica que veis es Yuki, la princesa a la que deberemos rescatar.


En esta nueva versión se incluirán ataques aún más devastadores.


La inteligencia y el sentido estratégico cobrarán una especial importancia.





Lo Mejor

- El sensacional apartado gráfico.
- Las novedades en el sistema de combate.

Lo Peor

- La historia sigue siendo un tanto lineal.

Primera Impresión 

En PC este juego ha causado furor por su originalidad, logrando algunas de las mejores valoraciones en las revistas especializadas. Su conversión a PS2 está sufriendo algún retraso por diversos problemas técnicos

Giants: Citizen Kabuto

- INTERPLAY
- VIRGIN
- ACCIÓN

Una aventura sorprendente, variada y...surrealista

«Giants» es el primer proyecto de Planet Moon Studios pero, lejos de parecer un producto hecho por novatos, logra aunar en un mismo juego acción, estrategia y aventura en un entorno original, divertido y disparatado.



El mundo de «Giants» parece sacado de una pesadilla de Dalí tras una sesión maratoniana de películas de Godzilla y King Kong. La historia se desarrolla en una extraña isla de aspecto tropical que flota a la deriva por el espacio. En ella encontramos a tres facciones enfrentadas. Por un lado, tenemos a los Meccaryns, los únicos que no son nativos del lugar, pues han ido a parar allí tras sufrir un accidente. Los Meccs tienden a actuar en equipo y valerse de su tecnología superior para imponerse. En segundo lugar encontramos a las Azotes del Mar, una especie de ninfas marinas, muy duchas en la magia, que eran la especie dominante de la isla hasta la llegada de los Meccs.Por último, encontramos a Kabuto, un gigante creado por las Azotes como sistema de defensa, que ha escapado a su control y ahora campa a sus anchas por un mundo que no comprende. Es el elemento más caótico, pues su falta de inteligencia y su gran fuerza bruta lo hacen completamente imprevisible.

Pues bien, hasta allí llega un hombrecillo que se verá obligado a interactuar con todos estos personajes, realizando diferentes tareas, desde rescatar a unos enanillos hasta enfrentarse a tiro limpio con algunos indeseables. Pero es que después tomaremos el control de alguno de los representantes de las tres facciones de las que os hemos hablado antes, incluido el gigante Kabuto que da nombre al juego, con lo cual la aventurase volverá mucho más variada y divertida.

En definitiva, la mezcla de géneros -acción, estrategia y aventura-, junto con algunos de los diseños más extravagantes y originales que se han visto, hacen de «Giants» uno de los productos más interesantes para recibir a Xbox como se merece. Por otro lado, las grandes posibilidades que ha demostrado tener el chip gráfico nVidia de Xbox hacen que el equipo de desarrollo se haya planteado el reto de darle al mundo de «Giants» un aspecto más imponente que nunca, incluso superior al de PC. Sólo tenéis que echar un vistazo a las imágenes que acompañan a este texto para comprobar el nivel de calidad del que estamos hablando. Si ya en PC dejó a todo el mundo sorprendido con el hardware disponible en esos momentos, imaginad lo que podrá hacerse con la tecnología superior de Xbox. Maravillas.

Lo Mejor

▲ El sistema de juego, variado y original

Lo Peor

▼ Es importante que llegue traducido

Primera Impresión ☺



▲ Las tareas que nos encomendarán serán de lo más variadas, pero la acción estará a la orden del día.

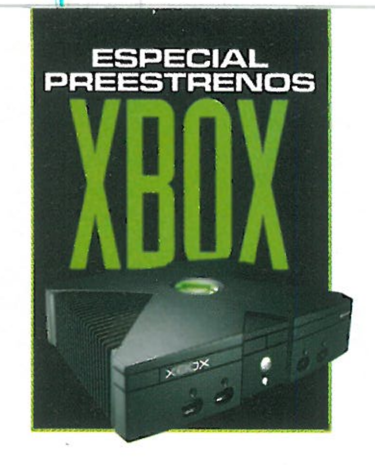


▲ En muchas ocasiones, este juego nos recordará al famoso «MDK», por sus mecánica y ambientación.



▲ Las razas que pueblan este extraño mundo no dejarán de sorprendernos en el juego.





Project Gotham

Y cuanto más acelerooo...

- BIZARRE CREATIONS
- MICROSOFT
- VELOCIDAD

Estamos todos de enhorabuena, porque en el catálogo inicial de juegos para Xbox encontraremos «Project Gotham», una obra de los creadores del genial «MSR» de Dreamcast. Además, ambos juegos compartirán algo más que los programadores. Preparaos para afrontar el realismo total.

A nosotros nos encantan los juegos de velocidad. En serio, nos flipan, porque como con nuestros precarios ahorros apenas nos llega para comprarnos coches de Hot Wheels, nos gusta eso de enchufar la consola y tener la sensación de que estamos al volante de un flamante Mercedes SLK o todo un Ferrari F50. ¿Y a quién no? Pues cuando echéis una partida a «Project Gotham», hasta se os quitarán las ganas de probar uno de verdad. En el juego de Bizarre no nos conformaremos con elegir imitaciones de unos cuantos modelos deportivos, sino que nos daremos el gustazo de optar entre más de 25 modelos originales de las marcas más prestigiosas: el nuevo Mini, Porsche Boxter, Mercedes SLK, BMW Z3... Y para que todo resulte perfecto -bueno, entre comillas-, ¡por fin se deformarán las carrocerías con los golpes! No, no es que seamos unos sádicos, pero para nosotros éso era lo único que le faltaba a «MSR».

Además, este realismo gráfico se extenderá también a los circuitos. El juego de Dreamcast nos invitaba a recorrer reproducciones perfectas de las calles de Londres, Tokio y San Francisco, ¿recordáis? Pues bien, en «Project Gotham» no sólo se mantienen, sino que se ha añadido un nuevo escenario: ¡Nueva York!

El sistema de juego, como sabréis si habéis leído la preview del mes pasado (si no, daos por muertos), estará regido por los conocidos "kudos". Se trata de unos puntos que obtendremos durante la propia carrera cada vez que hagamos alguna maniobra especial, como poner el coche a dos ruedas, hacer un señor derrape o adelantar a un rival a una distancia tan corta, que entre los dos no cabría ni un palillo.

Los "kudos" que sumemos nos permitirán acceder a extras como nuevos coches, circuitos, e incluso cascos para nuestro valiente piloto.

Eso sí, aunque el principal objetivo será la acumulación de "kudos", las carreras no serán el único modo de conseguirlos. En «Project Gotham» vamos a tener a nuestra disposición tres modos de juego principales: contrarreloj, arcade y retos kudos, a los que habrá que añadir el ya imprescindible modo multijugador.

El modo contrarreloj no requiere muchas explicaciones, mientras que el arcade consistirá en demostrar toda nuestra habilidad y pericia al volante, recorriendo un circuito plagado de conos entre los que tendremos que "serpentear" para conseguir los puntos. Pero, sin duda alguna, el modo más divertido de todos será el de los retos kudos, que consistirá en ir cumpliendo diferentes objetivos: ganar en una carrera cara a cara contra un coche más rápido que el nuestro o dar el mayor número de vueltas a un circuito en un tiempo limitado. En cada reto nos encontraremos unas marcas de puntuación, que se corresponderán con las medallas de oro, plata y bronce, de modo que una vez hayamos superado todos, podremos volver atrás para mejorar nuestra clasificación anterior.

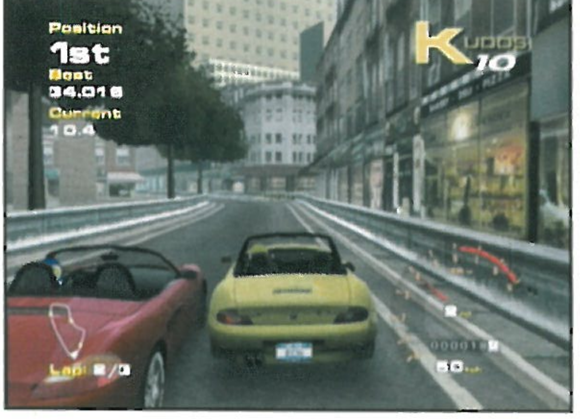
Se dice que toda consola necesita un gran juego de coches en su lanzamiento: éste es el de Xbox.



Entre los efectos visuales que podremos disfrutar en «Project Gotham» se encuentran la niebla volumétrica o los reflejos en tiempo real las carrocerías.

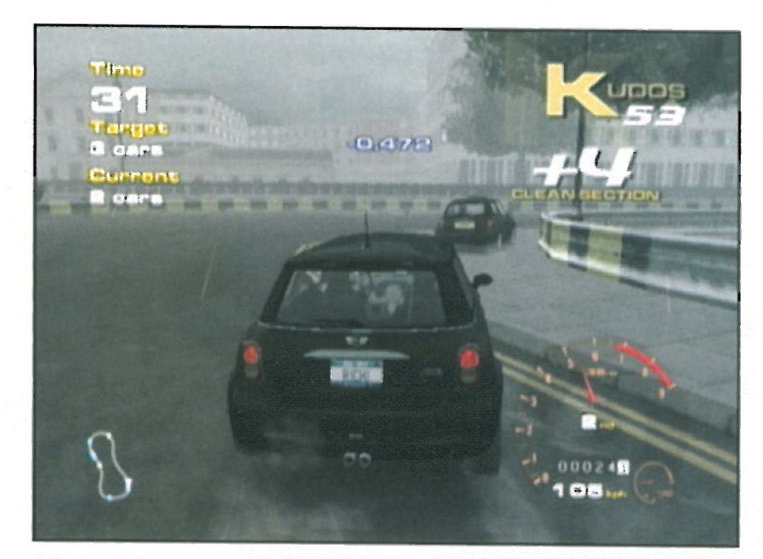




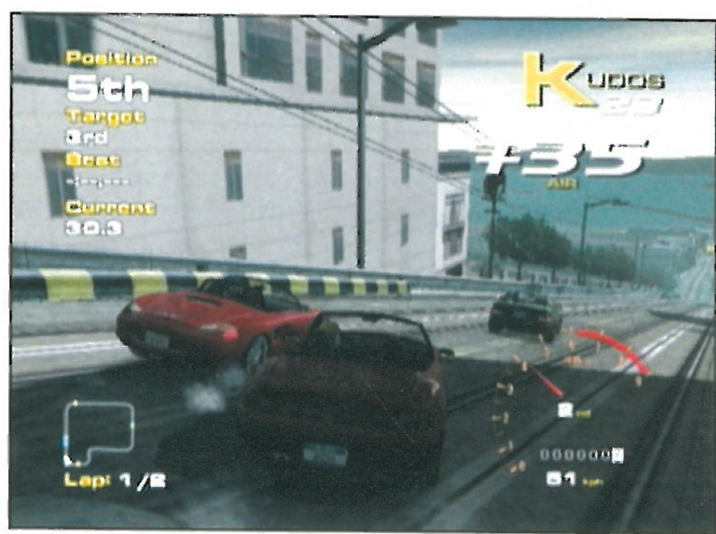


Entre los coches en los que podremos "montar" se encontrarán el Ford Focus, el New Beetle, el Porsche Boxter...y así podríamos seguir hasta sumar 25.

Tras varios meses de deliberaciones durante el desarrollo del juego, Bizarre Creations ha decidido mejorar su «MSR» con un nueva ciudad para correr, los esperados daños en las carrocerías y un apartado visual que rozará la perfección.



El modo de juego más divertido será, sin duda, el de los "retos kudos", que nos propondrá objetivos diferentes al de quedar primeros en una carrera. En este caso, nuestro objetivo es adelantar a tres coches en minuto y medio.

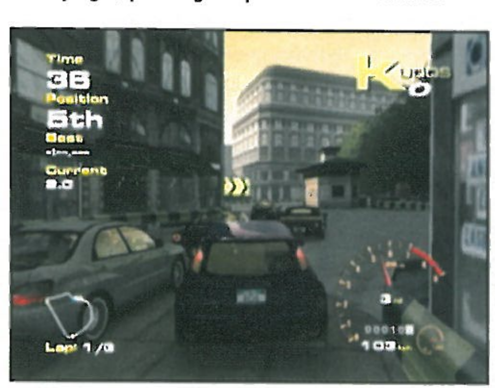


Los derrapes, adelantamientos y demás maniobras peligrosas sumarán unos jugosos "kudos" a nuestro marcador. Pero, a diferencia de lo que pasaba con «MSR», en este caso serán concedidos en tiempo real y no al finalizar la carrera.



Muchos de los vehículos ya los habréis visto en otros juegos, pero seguro que no con abolladuras.

Los más de 200 circuitos en los que podremos competir estarán repartidos entre cuatro importantes ciudades: Tokio, Londres, San Francisco, y Nueva York, que es el único mapeado nuevo respecto a «MSR».



Como ya sabéis los golpes contra otros coches nos restarán"kudos". ¡Habrá que tener mucho cuidado!





El modo multijugador nos permitirá probar toda nuestra pericia al volante contra cualquiera de nuestros amigos.

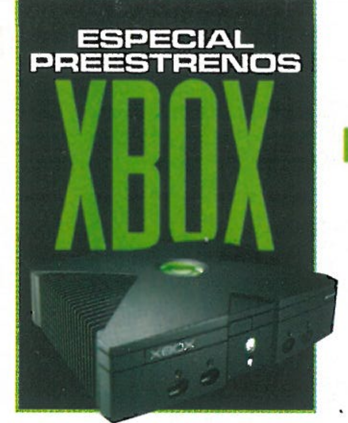
Lo Mejor

- Los más de 25 modelos reales de coches.
- La reproducción de las ciudades, con Nueva York como incorporación estrella.

Lo Peor

- Que pueda parecerse demasiado a «MSR» de DC (aunque esto no sea necesariamente algo malo).

Primera Impresión 



«Felony 11-79» en PS y «Super Runabout» en Dreamcast, pusieron de moda las carreras alocadas por el centro de la ciudad. «Wreckless» es la primera oportunidad para que Xbox ponga este género "patas arriba".

Wreckless

- ACTIVISION
- PROEIN
- VELOCIDAD

No hay semáforo que detenga a estos cacharros.

¡Y yo que pensaba que mi novia conducía mal! Hay que ver las locuras que hacen los pilotos de «Wreckless» por el centro de la ciudad, por mucho que terminen con el coche (y los nervios) destrozados. Eso sí, seguro que resulta mucho más divertido que esperar en un atasco.





¿Quién quiere usar las escaleras si podemos atajar por una ventana?



Aquí donde lo veis, este cacharro es capaz de destrozar media ciudad a golpes y encima seguir funcionando para alcanzar al coche de "los malos".

Si las persecuciones urbanas a toda velocidad son lo vuestro, ya os podéis ir preparando. La "novata" compañía Bunkasha se encuentra trabajando en un arcade de conducción ambientado en Hong-Kong, que nos permitirá circular a toda velocidad por las calles de la ciudad, mientras causamos destrozos allí por donde pasamos. Pero, ojo, porque esos destrozos no sólo afectarán al entorno, sino también a nuestro propio vehículo y, aunque perder un retrovisor puede no ser un gran problema, cuando veamos saltar el capó o salir despedida una de nuestras ruedas, será la mejor señal para que nos tomemos el resto de la misión con más cuidado.

Nada más comenzar a jugar, tendremos que escoger entre los dos equipos protagonistas: por un lado, tendremos a una pareja de mujeres policía que se enfrentarán a la yakuza y, por otro, un par de agentes secretos que trabajarán infiltrados al margen de la ley. Cada uno tendrá su propia historia, con vehículos y objetivos distintos.

Las diferentes misiones prometen dotar a «Wreckless» de una enorme variedad, con situaciones tan dispares como recoger las bombas que nos lanzan desde un helicóptero, rescatar a un maestro de Feng Shui o visitar el puerto para sacar fotos incriminatorias. Y todo ello con ese toque de humor extravagante que sólo los japoneses saben dar a sus juegos. Todo eso no quiere decir que el aspecto visual se vaya a descuidar por darle un aire desenfadado. Al contrario, las pantallas dejan bien claro que «Wreckless» contará con uno de los motores gráficos más potentes de Xbox. Pero, lo mejor de todo, es que será uno de los planteamientos más entretenidos de la primera hornada de juegos para esta consola.



Los golpetazos serán alucinantes: explosiones, amasijos de hierros, ¡guau!



Lo Mejor

Una ciudad entera para conducir a lo loco.

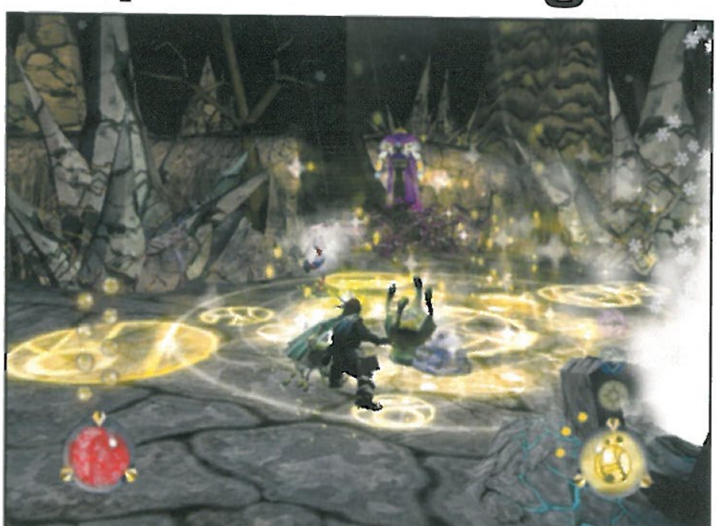
Lo Peor

La sensación de velocidad no es muy alta.

Primera Impresión 

Night Caster

Dedica tu vida a aprender magia



- VR-1
- MICROSOFT
- ACCIÓN

¿Qué os parecería si un día, jugando al escondite con vuestros amigos, entráis en una cueva donde una esfera mágica parlante os ofrece ser el elegido para derrotar a las fuerzas de la oscuridad?¿Y si además os dice que el trabajo que os ofrece durará años? Pues esto es lo que le ocurrirá a Arran, el protagonista de este juego, y seremos nosotros los que le acompañaremos en su búsqueda de los cuatro tipos de magia necesarios para completar la misión. El sistema de juego será el clásico de un juego de acción, es decir, nos moveremos a lo largo de niveles llenos de cientos de criaturas mágicas con mala leche, cofres con interesantes sorpresas e ítems que podremos utilizar. También encontraremos nuevos hechizos que Arran aprenderá para de esta forma convertirse en un mago más poderoso. Pero lo más destacable de «Night Caster» será que como nuestra misión se alargará durante años en la vida de nuestro personaje, veremos como éste cambia de aspecto debido a la edad (los años no pasan en balde, oiga). Y el envejecimiento del personaje, lejos de ser sólo un detalle gráfico, influirá también en nuestros conocimientos sobre magia. Este detalle dará al juego un cierto componente rolero, lo que unido a un atractivo apartado gráfico convertirán a este título en una buena opción inicial.





Hunter the Reckoning

Contra el ejército de la noche

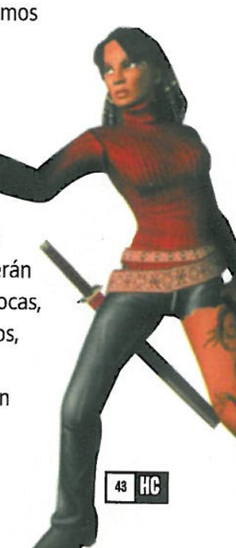


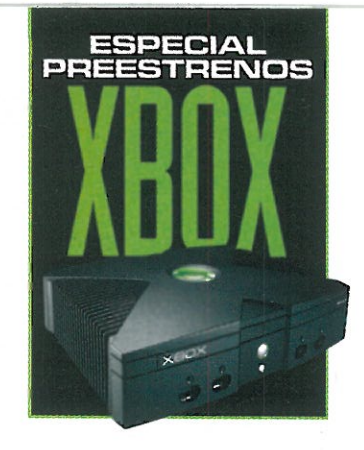


Vaya, y nosotros que pensábamos que todos los zombis se los había quedado Capcom para sus «Resident Evil»... A ver si contáis cuántos hay aquí.

- INTERPLAY
- VIRGIN
- ACCIÓN

El universo en el que estará ambientado este título proviene de un juego de rol de la editorial White Wolf, los creadores de los famosos «Vampiro» y «Hombre Lobo». Al igual que en su versión de tablero, en él descubrimos un mundo repleto de criaturas malignas como zombis, hombres lobos y vampiros, que los seres humanos normales no son capaces de ver. Los únicos capaces de descubrirlos son los Cazadores (Hunters), y como imaginaréis, a nosotros nos va a tocar manejar a uno de ellos. Como cazadores, y a lo largo de más de 20 fases, tendremos que sobrevivir a hordas de zombis sedientos de sangre, arañas gigantes, ratas mutantes... mientras les atacamos con todas las armas a nuestra disposición -hachas, pistolas, escopetas- e incluso algunas habilidades mágicas. Las localizaciones de cada una de estas misiones serán sórdidas y tenebrosas como pocas, pero no pasaremos miedo solos, sino que al más puro estilo «Gauntlet», podremos jugar en compañía de 3 amigos más.





Obi Wan

La Fuerza será intensa en Xbox

- LUCAS ARTS
- ELECTRONIC ARTS
- AVENTURA DE ACCIÒN

Los fans de "La Guerra de las Galaxias" también encontrarán un motivo para hacerse con Xbox desde su lanzamiento. Lucasarts está desarrollando en exclusiva para esta consola, un "beat ´em up" en 3D con toques de aventura que estará ambientado en los escenarios de "La Amenaza Fantasma".

Bajo la túnica de Obi Wan Kenobi, uno de los caballeros Jedi más poderosos de toda la galaxia, tendremos que enfrentarnos, espada de luz en mano, con todo el ejército de droides de la Federación de Comercio. Menos mal que la Fuerza también nos acompañará, en esta ocasión reducida a poderes "sencillos" (como arrojar a los enemigos, crear campos de fuerza o saltar a mayor altura) que podemos usar para darnos una ayudita durante tanto combate. Además, a lo largo de sus más de 15 niveles (situados en las calles de Theed, Coruscant o Tatooine) también vamos a resolver unos cuantos puzzles, bastante sencillitos, eso sí, y conocer a nuevos personajes que no aparecían en la película, como el Jedi oscuro Jin Ha.

Y por si alguno de nuestros compañeros cae en el Reverso Tenebroso, no os perdáis el sensacional modo multijugador a pantalla partida, en el que podremos medir nuestras fuerzas a golpe de sable láser.







Además de nuestro sable láser, podemos combatir con el poder de la Fuerza.

NBA Live 2002

Toda la emoción del mejor baloncesto

- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS
- DEPORTIVO

Tras la edición de 2001 para PS2, los chicos de EA reconocieron que su juego contaba con algunos defectos de programación, tanto a nivel gráfico como jugable, por lo precipitado de su lanzamiento. Pero este año se han puesto las pilas para solventarlos. Y no exageramos, porque para esta nueva entrega el juego está siendo reprogramado por entero, hasta el punto de que parecerá totalmente nuevo.

Entre otras cosas, se está incluyendo un motor 3D más potente, con el fin de hacer más creíbles las animaciones, poniendo especial cuidado en el modelado y el rostro de los jugadores. También están trabajando mucho las escenas pregrabadas, como protestas al árbitro o los "piques" entre jugadores. Las mejoras también afectarán al sistema de juego, que ofrecerá partidos más dinámicos y realistas. Por ejemplo, se están perfeccionado los lanzamientos lejanos a canasta y se está ajustando la dificultad. Y en cuanto a opciones, vamos a tener para dar y tomar, podremos disputar todo tipo de encuentros, solos o con amigos, así como partidos de cinco contra cinco, o los apasionantes "uno contra uno". ¿Os apetece un cara a cara entre Jordan y nuestro Gasol? Pues, será el próximo mes.







Anda, pero si es Gasol "in person". Desde que juega en la NBA está que lo tira, oiga. Aquí lo tenemos en un "One on One" contra Massenburg en la versión de Xbox.

Cel Damage

A tortazo limpio con los "dibus"

- PSEUDO INTERACTIVE
- ELECTRONIC ARTS
- ACCIÓN/VELOCIDAD

¿Qué tal si en lugar de tanta carrera, utilizamos nuestros coches (o cualquier otra cosa que sirva para moverse) para pelearnos? Pues si la cosa ya suena divertida, imaginad lo que puede ocurrir si le sumamos un modo multijugador (para 4) irresistible, unas cuantas armas "exageradas" y el mismo aspecto de los dibujos animados de la Warner. Basta de fantasías, muy pronto «Cel Damage» nos traerá todo eso convertido en un juego para Xbox que promete romper todos los límites de la diversión.

Como podéis imaginar, la mecánica del juego será bastante sencilla: armarnos hasta los dientes (con cacharros del tipo de sierras mecánicas, rayos láser, cohetes, martillos gigantes...) y atizarle a los rivales que vayamos encontrando a nuestro paso. Vamos, como si se tratase de un «Twisted Metal» pero en broma. Y encima, contamos con modos extra, como la guerra por equipos, la conquista de la bandera o la posibilidad de competir en una carrera por ver qui;en alcanza primero los "checkpoints".

Si a este divertido planteamiento unimos la estética "cartoon" que presentará el juego (conseguida gracias a la técnica cel shading que vimos en «Zelda» o «Jet Set Radio») nos encontramos sin duda ante uno de los lanzamientos más originales para darle la bienvenida a nuestra flamante Xbox.







RalliSport Challenge

Realismo a todo gas



- DIGITAL ILLUSION
- MICROSOFT
- VELOCIDAD

Amantes del riesgo y la velocidad, estáis de enhorabuena. Se nos viene encima una oleada de juegos inspirados en el mundillo del rally para las consolas de última generación: «Colin McRae 3», «V-Rally 3», y como Xbox no podía quedarse atrás, muy pronto llegará a nuestro país este «RalliSport Challenge».

El juego vendrá respaldado por una licencia oficial, que nos permitirá ponernos al volante de las máquinas legendarias de la competición: Subaru, Ford, Mitsubishi... no faltará ni uno. Y además, se van a incluir algunos modelos de clase B de los años 80.

Tampoco va a quedarse atrás el juego en cuanto al diseño de los circuitos, que por supuesto, nos ofrecerán diferentes superficies (barro, nieve, agua...) y la posibilidad de "salirnos" libremente de la carretera. Pero no podemos dejar de hablar del nivel de detalle, con un repertorio de animaciones rara vez vista en el género: público que se aparta a nuestro paso, animales, árboles que se balancean con el viento...

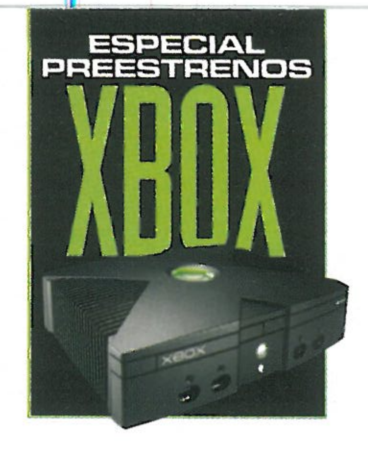
Pero el realismo de este juego no se quedará ahí, ya que afectará también al cuidado diseño de los vehículos y a las espectaculares deformaciones de las carrocerías (que influyen en el control) después de un accidente. Así que ya podéis iros buscando un buen copiloto.



Las colisiones durante las carreras serán de lo más espectacular, y después podremos apreciar sus efectos sobre la carrocería. ¡Pedazo de animal! ¡Ya te dije que no había que ir por aquí!







Otros Lanzamientos...

Además de los auténticos bombazos que os acabamos de mostrar, la lista de lanzamientos que acompañará a Xbox el 4 de marzo también estará formada por todos estos títulos. Hay cantidad y calidad de sobra.

Amped



- MICROSOFT
- MICROSOFT
- DEPORTIVO

El primer juego de "snow" del catálogo de Xbox nos sorprenderá con los esquiadores mejor animados (y más grandes) que hemos visto en mucho tiempo, y una mecánica de juego muy original: hay una serie de fotógrafos en la pista que nos sacarán fotos para que ganemos fama, sponsors...

Artic Thunder



- MIDWAY
- VIRGIN
- VELOCIDAD

Como si no fuera ya bastante peligroso pilotar a toda velocidad una moto de nieve, a los chicos de Midway se les ha ocurrido "sazonar" sus carreras árticas con unos cuantos misiles e ítems especiales. La sensación de velocidad y la original propuesta de sus modos multijugador van a merecer la pena.

Azurik: Rise of Perathia



- ADRENIUM GAMES
- MICROSOFT
- AVENTURA DE ACCIÓN

En esta aventura de acción, tomaremos el control de un mago que ha perdido sus poderes. Nuestro objetivo está bastante claro: recorrer los extensos mapeados del mundo de Azurik y recuperar nuestras habilidades para detener al maligno. Así que ya podéis prepararos para mezclar pociones.

Dave Mirra Freestyle BMX 2



- ACCLAIM
- ACCLAIM
- DEPORTIVO

Dave Mirra aprovechará el salto a Xbox para incorporar un par de escenarios inéditos y corregir buena parte de los problemas gráficos de la versión de PS2. Pero, en lo que se refiere al sistema de juego, será un nuevo «Tony Hawk» sobre dos ruedas que hará las delicias de los amantes del BMX.

Deadly Skies



- KONAMI
- KONAMI
- SIMULADOR

El simulador de combate, estrella del pasado Tokio Game Show, también acompañará a Xbox el día de su lanzamiento. Así que abrochaos el cinturón, porque los cazas más sofisticados del mundo despegarán para enfrentarse en impresionantes duelos aéreos. ¡Mayday, mayday nos han dado!

Fuzion Frenzy



- .BLITZ GAMES
- MICROSOFT
- PARTY GAME

El primer party game para Xbox vendrá "de serie" con los más variados minijuegos para 4 jugadores. Un toque fresco de humor pero nos tememos que con pocas horas de diversión. El reducido tamaño de los personajes y la escasa originalidad de los minijuegos hacen que no esperemos mucho...

NHL 2002



- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS
- DEPORTIVO

EA Sports nos traerá su clásico simulador de hockey que, además de la licencia oficial y opciones de manager, disfrutará de un inmejorable apartado visual (expresiones faciales incluidas). Y para rematar, el multiplayer será de lo mejores que hayáis visto.

NHL Hitz



- MIDWAY
- VIRGIN
- DEPORTIVO

El estilo de juego que puso de moda «NBA Jam» se pasará en esta ocasión al hockey sobre hielo, por obra y gracias de un montón de golpes especiales, tres jugadores por equipo y una jugabilidad alucinante. Y todo ello con unos gráficos a la altura de Xbox.

Test Drive Offroad: Wide Open



- INFOGRAMES
- INFOGRAMES
- VELOCIDAD

Si os morís por saber cómo será la conducción más extrema en la nueva consola de Microsoft, no hay nada mejor que echarle un vistazo a esta pantalla y disfrutar con estos auténticos monstruos sobre ruedas chocando entre sí por alcanzar el primer puesto.

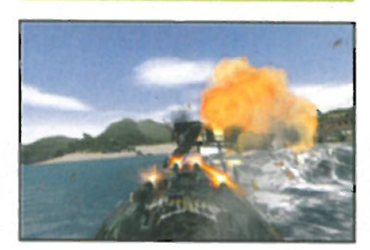
Batman



- UBI SOFT
- UBI SOFT
- AVENTURA DE ACCIÓN

Tras su paso por PS2, el héroe enmascarado de Gotham se dará un paseo por Xbox para acabar con sus peores enemigos de la serie de televisión. Menos mal que todos los "bat-cacharros" estarán a su disposición, junto a un apartado visual mejorado y un sistema de juego similar al de «MGS2».

Blood Wake



- STORMFRONT STUDIOS
- MICROSOFT
- ACCIÓN

Juego de combates acuáticos ambientado en un futuro alternativo, donde a lo largo de 25 fases, nosotros, como buenos piratas que somos, tendremos que echar a pique a cuantas embarcaciones se crucen en nuestra ruta. ¡Menos mal que contamos con un arsenal de infarto! ¡Al abordajeeeee!

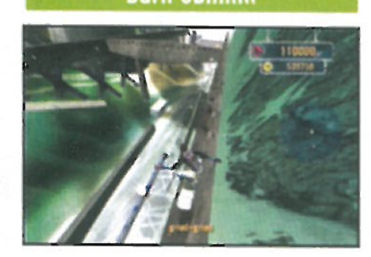
Buffy the Vampire Slayer



- THE COLLECTIVE
- ELECTRONIC ARTS
- ACCIÓN

Buffy, la guapa cazavampiros, es una bella adolescente con una doble vida: animadora por el día, y salvaje azote de los chupasangres por la noche. Pero además, pronto será un juego de acción en 3D, con combates cuerpo a cuerpo (hmm) para dar caña a esas bestias a base de estacas y mucho ajo.

Dark Summit



- THQ
- PROEIN
- DEPORTIVO

En este juego de snowboard, el primero "con historia", no sólo tendremos que deslizarnos pendiente abajo mientras sorteamos unos cuantos obstáculos, sino que hará falta cumplir una serie de misiones para descubrir lo que unos militares esconden en su base secreta de la montaña. Prometedor.

F-1 2001



- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS
- VELOCIDAD

El mejor simulador de Fórmula Uno del momento tampoco podía faltar a su cita con Xbox. Además de disfrutar de las grandes ventajas de la licencia oficial, «F1 2001» será sin duda uno de los juegos visualmente más potentes de la primera hornada. Seguro que será todo un "hit" como en PS2.

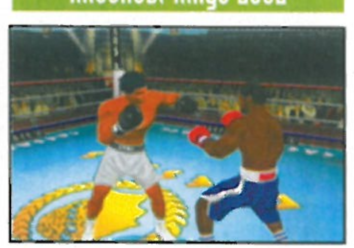
Jet Set Radio Future



- SEGA
- MICROSOFT
- ACCIÓN

Con la única ayuda de un spray de pintura y nuestros patines en línea, tendremos que delimitar el territorio de nuestra pandilla, burlar a la policía de Tokioto y, de paso, disfrutar de un sistema de control irresistible. Y además, el juego contará con jugosas mejoras con respecto al original de Dreamcast.

Knockout Kings 2002



- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS
- DEPORTIVO

Este simulador de boxeo promete ser tan realista que casi nos van a doler los golpes. Los mejores boxeadores de todos los tiempos se verán las caras, arropados por un sistema de control de los que hacen época (ya sabéis cómo las gasta EA) y un apartado visual que quita el hipo. ¡Segundos fuera!

Mad Dash Racing



- EIDOS
- PROEIN
- VELOCIDAD

Xbox también tendrá su ración de carreras locas en cuanto salga a la luz. Hasta cuatro "bichos" podrán participar en unas competiciones en las que, además de ser el más rápido, lo que importará será disparar a nuestros rivales con todo lo que pillemos. Vamos, que será una "animalada" de juego.

The Simpsons Road Rage



- RADICAL ENTERTAINMENT
- ELECTRONIC ARTS
- VELOCIDAD

¿Qué los habitantes más locos de Springfield se van a meter a taxistas? Pues sí, Homer, Bart, el señor Burns y los demás personajes de la serie, estarán conduciendo como locos en Xbox, luciendo "cell shading" y haciendo lo mismo que en «Crazy Taxi». ¡Doh!

Tony Hawk's Pro Skater 3



- ACTIVISION
- PROEIN
- DEPORTIVO

El mejor "skater" de la historia de las consolas también se estrenará en Xbox. Un apartado gráfico mejorado, gracias a la estupenda opción de 60 Hz, y el sensacional control de la saga serán sus mejores armas para repetir el éxito cosechado en PlayStation 2.

Transworld Surf



- ANGEL STUDIO
- INFOGRAMES
- DEPORTIVO

¿Veis la pantalla? Pues ni más ni menos que eso, hacer surf sobre gigantescas olas, es lo que nos espera en es te juego donde nos ha llamado mucho la atención el efecto del agua.



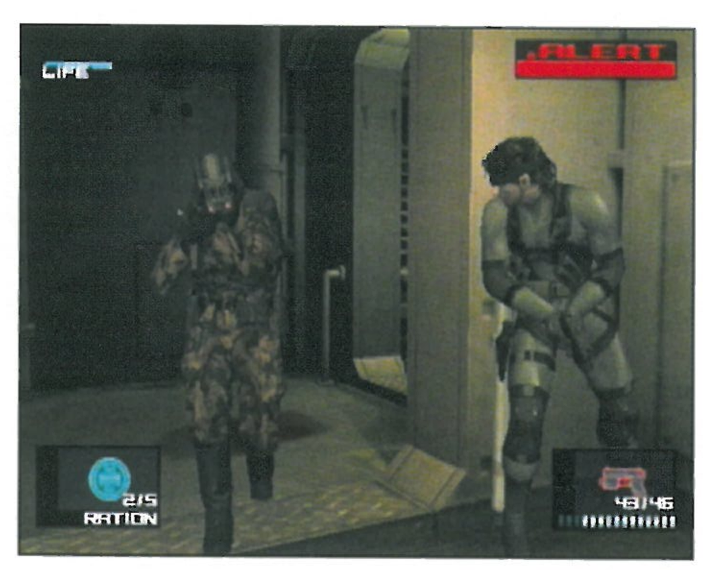
■ KONAMI

Metal Gear Solid

Finalmente será el 8 de Marzo. Queda menos de un mes para que el juego más esperado de la historia llegue a nuestra PS2 y, de paso, deje pequeña cualquier aventura que hayamos jugado nunca en una consola. ¿Preparados para ver a Solid Snake de nuevo en acción? Más os vale, porque la versión europea de «MGS 2» llegará cargadita de novedades.

Después de que «Metal Gear Solid» se convirtiese en el título más aclamado del catálogo de PlayStation, Hideo Kojima (el "padre" de la criatura) ha dedicado los últimos tres años a desarrollar una secuela para PS2 destinada a revolucionar el género de las aventuras. Por fin (ya pensábamos que no iba a llegar nunca) esta obra maestra de los videojuegos está a punto de llegar a nuestro país, y os podemos confirmar que conservará esa magnífica sensación de "vivir el juego" que consagró a su antecesor.

Como ya ocurría con el anterior «Metal Gear», «Sons of liberty» será una aventura en tercera persona en la que nuestro objetivo no consistirá tanto en eliminar a los enemigos, como en atravesar los escenarios sin ➤



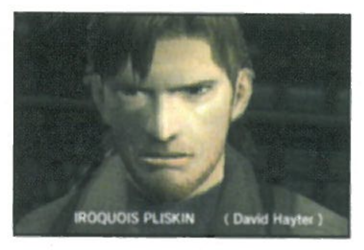
El desarrollo del juego será exacto al del primer «Metal Gear»: lo importante no es acabar con los enemigos, sino atravesar sus filas sin ser descubiertos. Para ello, Snake cuenta con una enorme gama de movimientos.



Mucha atención a los efectos de luz en tiempo real. ¡Alucinantes!



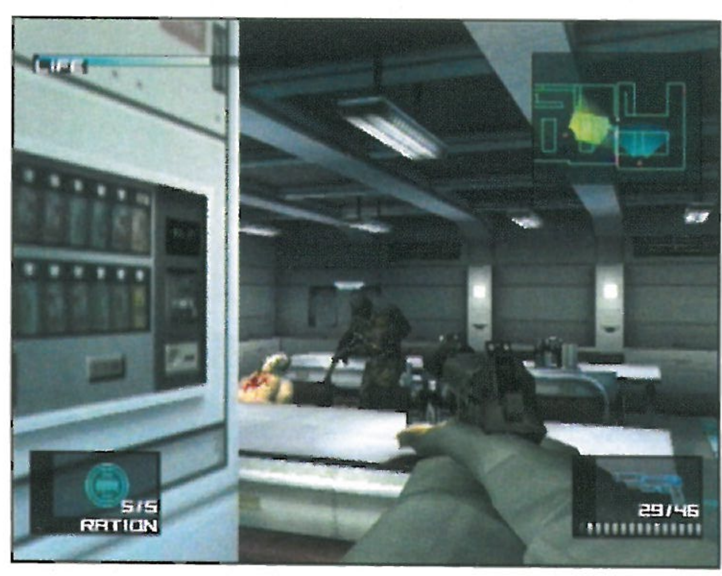
El primer enemigo con el que peleamos es la bella Olga Gurlukovic.





PlayStation 2

Marzo



La perspectiva subjetiva en primera persona nos facilita la puntería, ya que nuestra Beretta 92 F cuenta con una mira láser de precisión y un silenciador.

Hideo Kojima ha declarado que ya no será el responsable de la tercera parte de la saga, que aparecerá en PlayStation 2, aunque se va a encargar de planificar los primeros niveles del juego. Sin embargo, aún no ha comenzado la programación.

2



Si arrastramos a este "hijo de la libertad" detrás de la barra de la cocina, podremos registrarle sin correr el riesgo de que nos descubran.





Incluso el propio Solid Snake alucina con el efecto de su reflejo sobre los cristales del barco, en tiempo real.





En cualquier momento podemos sacar la cámara de fotos y pedirle al Metal Gear Ray que diga patata.

Raiden y Snake: dos hombres y un destino

No podemos negar que nuestro favorito sigue siendo Solid Snake, pero la verdad es que Raiden es un personaje igualmente carismático, y seguro que en cuanto le veáis manejando la katana, se os olvidan todos los inconvenientes de cambiar de protagonista. A lo largo del juego, más o menos un tercio con Snake y el resto con Raiden, iremos conociendo su historia (al igual que ocurría con Solid Snake en el juego de PlayStation).
Como veis, las sorpresas de este juego no acaban.





ser detectados (el propio Kojima dice que es posible terminar el juego sin acabar con un solo centinela). Y para ello nada mejor que contar con un protagonista versátil, capaz de las acciones más variadas. Así que Solid Snake, nuestro personaje, será capaz de "pegarse" a las paredes para no ser descubierto, reptar, nadar y, por primera vez en toda la saga, también podrá arrastrar (y registrar) los cuerpos de los enemigos y descolgarse por las barandillas. Pero eso no es todo, pues en más de una ocasión tendremos que afinar la puntería, así que también vamos a tener a nuestra disposición una perspectiva en primera persona que, aunque no nos permita desplazarnos, será la mejor demostración del excepcional acabado técnico que tendrá todo el juego. ¡No os perdáis los increíbles efectos de agua y vaho!

Pero seguro que os morís de ganas por saber algo del argumento. Bueno, no os lo vamos a destripar, pero ya os adelantamos que el juego se desarrollará en dos escenarios llenos de detalles: un carguero militar que navega por el río Hudson en Nueva York y una plataforma en medio del océano, donde se supone que está oculto el nuevo Metal Gear Ray (el arma nuclear más poderoso del mundo). Y claro, con tanto armamento a bordo, no nos va a extrañar lo más mínimo cruzarnos con todo un ejército de "malos": los Sons of Liberty, unos terroristas entre los que también se van a contar viejos conocidos de la primera parte, como Revolver Ocelot. Habrá que andarse con mucho ojo, porque la I.A. de los enemigos será la más alta que se ha paseado por nuestra PlayStation 2 (cerca del 30% de la potencia del "emotion engine") lo que les va a permitir atacar en grupo o parapetarse para evitar nuestros disparos.

Menos mal que Snake contará con la ayuda de Raiden, un segundo personaje al que vamos a controlar durante más de la mitad del juego, y que "casualmente" tiene todas las habilidades y el equipo básico de Fox Hound (además de una katana para



Unos enemigos son atacados por un desconocido. ¿Os suena de algo?



Raiden es un miembro de Fox Hound enviado para ayudar a Solid Snake.



La Inteligencia Artificial de los enemigos está tan cuidada que se prestan ayuda entre sí, son capaces de tender emboscadas e incluso se cubren de nuestros disparos.

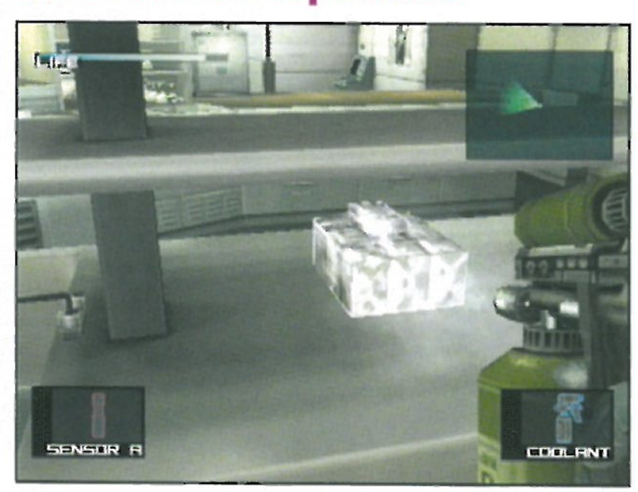


Ahora Solid Snake y Raiden pueden descolgarse desde barandillas y cornisas.

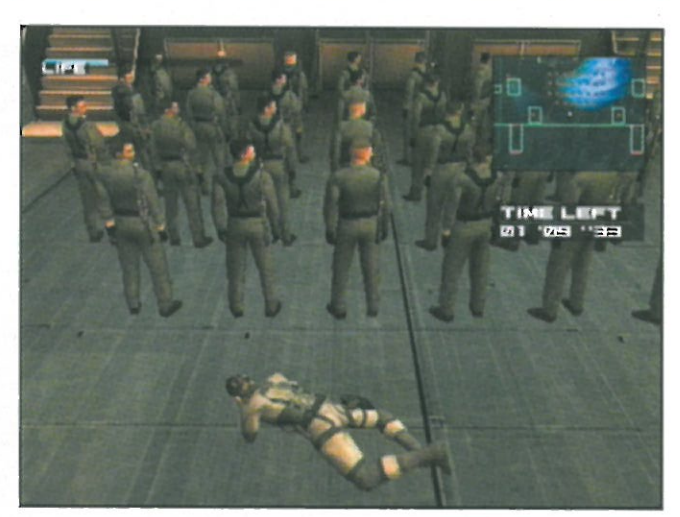


En la plataforma nos espera Fortune, uno de los rivales más duros del juego.

Las misiones especiales



Aunque «Sons of Liberty» nos obliga a seguir una historia bastante lineal, el desarrollo está salpicado de pequeñas misiones que añaden un poco más de variedad. Por ejemplo, al llegar a la plataforma, tenemos que desactivar unas cargas de C4 con un spray congelante.



¡No hagáis ni un ruido! Si os descubren aquí, se acabó la partida.



Los modos extra de Metal Gear Solid 2



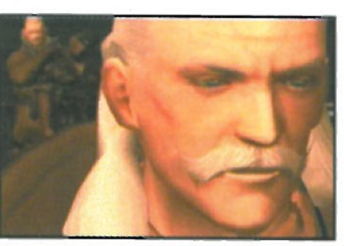


Aunque no aparecían en la versión americana del juego, «Sons of Liberty» incluirá definitivamente nuevos modos especiales. A la recolección de chapas de identificación (con los nombres de los ganadores de un concurso de Konami Japón) debemos sumar el "Boss Fight Mode" y un extra para cambiar el aspecto de los protagonistas en algunos vídeos del juego. ¿Cuándo podremos jugar con el ninja?

En algunos momentos, tendremos que bucear bajo la plataforma.



Parece que los detalles del juego no terminan nunca: la sombra de los personajes, la sangre que salpica sobre suelo y paredes, efectos de lluvia, vaho cuando pasamos al interior y escenarios completamente interactivos.



Revolver Ocelot ha robado el último prototipo de Metal Gear Ray.



Si los soldados enemigos dan la alarma, más nos vale ser rápidos con el gatillo y tener unas cuantas raciones, porque no se andan con chiquitas.



Nuestra pistola de dardos sirve para librarnos de los guardias más molestos sin hacer ruido, aunque su efecto depende del lugar del disparo.





"animar" los combates). Por supuesto, a su lado también estarán un buen puñado de personajes secundarios ("in situ" o a través del transmisor Codec) cada uno con su propia personalidad y, como no, una apasionante historia que tendremos que ir descubriendo poco a poco.

Pero es que, además, la increíble cantidad de detalles y sorpresas no se agotarán después las intensas horas que va a durar la aventura en sí. El retraso con el que va a llegar a nuestro país estará justificado por la inclusión de dos nuevos modos extra que no tenía el juego americano: la repetición de los combates contra los jefes finales y la posibilidad de cambiar el aspecto de los personajes protagonistas en los numerosos vídeos del juego. Además, por si fuera poco, la edición española también incluirá un segundo DVD repleto de extras (entrevistas a los programadores, cómo se hizo, etc) para que podamos saberlo todo sobre el título más importante de los últimos tiempos. Eso sí, pese a los intentos de Konami España, finalmente ha resultado imposible doblar las voces de los protagonistas al castellano, así que tendremos que disfrutar de esta magistral aventura en inglés (con subtítulos en nuestro idioma).

Por si acaso todavía quedaba alguien que estuviera indeciso por comprarse una PlayStation 2, ya puede ir corriendo a la tienda más cercana y hacerse con una, si quiere disfrutar de la aventura más intensa de todos los tiempos... pero todo eso será el mes que viene. De momento, podéis empezar a flipar con estas pantallas.

Lo Mejor

- El argumento, el apartado técnico, la diversión...
- Los nuevos modos y el DVD extra que no estaban en la versión americana.

Lo Peor

- Que no vaya a aparecer doblado al castellano





■ SONY ■ AVENTURA DE ACCIÓN/RPG

Drakan: The Ancient Gates

¿Os suena el nombre de este juego? Pues sí, es la segunda parte de un juego de PC de hace un par de años y que nunca tuvimos en consola. Para enmendar el error, los programadores hacen que su secuela llegue en exclusiva a PS2.

Y no os preocupéis, porque sus creadores están teniendo en cuenta que ésta será la primera toma de contacto de la mayoría de usuarios con el mundo de «Drakan» y nos contarán nada más empezar todo lo que necesitemos saber para ponernos en marcha: Rynn, la protagonista de esta aventura con tintes de acción y rol, comparte un vínculo con el dragón Arokh, uno de los últimos seres de su especie. Es decir, que aunque la mayoría del tiempo Rynn explorará los bonitos paisajes del mundo 3D de «Drakan» a pie con total libertad de movimientos, en ocasiones podrá montar a lomos de este dragón, y librar unos intensos combates aéreos al estilo del clásico «Panzer Dragoon». Y cuando Rynn viaje sola, la acción de los combates será muy intensa, ya que podrá hacer uso tanto de armas de cuerpo a cuerpo como a distancia, y también hechizos. Sin embargo, para poder progresar en cualquiera de estos tres campos, tendremos que invertir en ellos unos puntos de experiencia que iremos logrando.

Como veis, el desarrollo del juego se acercará al de «Zelda» de N64, pero también resultará inevitable acordarse de Lara Croft cuando nos encontremos explorando ruinas antiguas y buscando los artefactos que permitirán a Rynn detener la amenaza que se cierne sobre su mundo: una extraña y poderosa raza conocida como Desert Lords. Un título que se perfila prometedor y original en el catálogo de PS2.





Los enemigos pequeños tenderán a actuar en grupo para tratar de rodearnos y atacarnos por la espalda.



Limpiar un sótano de arañas gigantes será nuestra primera misión.



Marzo



Estos bichejos no pasan de ser simples salteadores de caminos, nada que Rynn no pueda manejar.





Al utilizar el arco, podremos acceder a una vista subjetiva para lograr mayor precisión.



Rynn es una chica muy versátil, tan letal con el acero como con la magia. ¡Y encima tiene su propio dragón!

Lo Mejor

- Poder luchar a lomos de un enorme dragón. ¿Quién no querría hacer algo tan molón?
- El ingenioso sistema que se usará para lanzar los hechizos.

Lo Peor

- No disponer de un menú rápido y cómodo para acceder a nuestro equipo, pociones...

Primera Impresión 







Un guión completamente nuevo y lleno de suspense



Los superdeportivos más rapidos



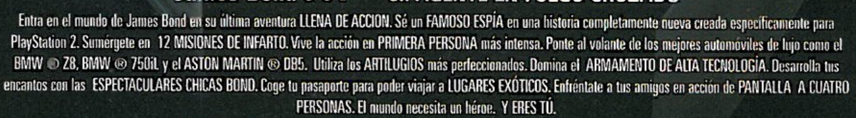
Sorprendente tecnología punta

aDeSe +13

TOTALMENTE EN CASTELLANO

PlayStation 2

EA GAMES y MGM INTERACTIVE presentan





Entra en el mundo de James Bond en su última aventura LLENA DE ACCION. Sé un FAMOSO ESPÍA en una historia completamente nueva creada específicamente para PlayStation 2. Sumérgete en 12 MISIONES DE INFARTO. Vive la acción en PRIMERA PERSONA más intensa. Ponte al volante de los mejores automóviles de lujo como el BMW ® Z8, BMW ® 750iL y el ASTON MARTIN ® DB5. Utiliza los ARTILUGIOS más perfeccionados. Domina el ARMAMENTO DE ALTA TECNOLOGÍA. Desarrolla tus encantos con las ESPECTACULARES CHICAS BOND. Coge tu pasaporte para poder viajar a LUGARES EXÓTICOS. Enfréntate a tus amigos en acción de PANTALLA A CUATRO PERSONAS. El mundo necesita un héroe. Y ERES TÚ.

EA GAMES

WWW.007.EA.COM WWW.EAGAMES.COM

■ PYRO STUDIOS

Commandos 2

Ha sido una larga espera, pero los chicos de Pyro Studios ya tiene casi a punto este gran título de estrategia donde controlaremos a grupo de soldados de élite que deben cumplir misiones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. ¡Al ataquerrrrrllll!

Cuando el grupo español de programación Pyro Studios lanzó la primera parte de «Commandos» (que sólo apareció en versión PC) seguro que no esperaban cosechar unas críticas tan extraordinarias como las que recibieron a nivel mundial. Pero es que no era para menos, puesto que el título nos colocaba en la piel de unos comandos especializados (un zapador, un marine, un submarinista...) que combinando sus distintas habilidades tenían que cumplir misiones de infiltración y sabotaje en bases enemigas. ¿Y quienes eran los enemigos? Pues ni más ni menos que los soldados nazis de la Segunda Guerra Mundial, ya que el juego estaba ambientado en esta importante época histórica. Lo mejor de «Commandos» era la originalidad de su planteamiento, ya que mezclaba la estrategia más "sesuda", que nos obligaba a pensar cada movimiento para infiltrarnos en las bases sin ser vistos (a lo Solid Snake), con emocionantes momentos de acción donde teníamos que atacar al enemigo "a mano" o "a máquina" (incluso con tanques). ¡Y todo ello en tiempo real! Como era de esperar, sus programadores se pusieron rápidamente manos a la obra para desarrollar la segunda parte, la cual estará disponible el mes que viene para todos los usuarios de PS2. Y no creáis que va a ser una de esas continuaciones ►



Estrategia, acción... y encima programado por españoles. ¡Este juego lo va a tener todo!



Ese cono verde es una de las claves del juego: indica la visión de los soldados alemanes que debemos evitar. ¡Nos han pillao!



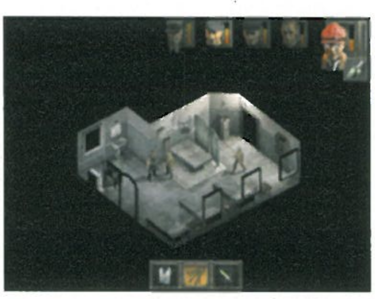
Los escenarios no son planos, sino totalmente modelados en 3D.

Antes de entrar en un local hay que asegurarse de que no haya malos.

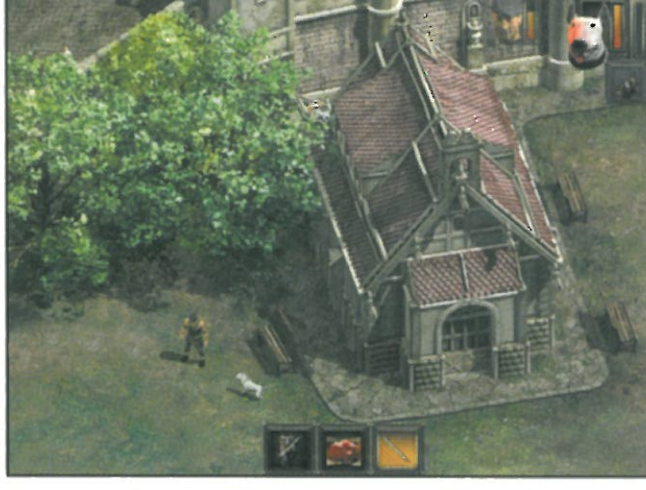
Para que os hagáis una idea mejor del título que nos traemos entre manos, os diremos que, al igual que su primera parte, «Commandos 2» es en estos momentos el juego de PC más vendido. ¿Logrará el mismo éxito en PS2?.



Los efectos de los disparos y explosiones estarán muy bien logrados.



También podremos introducirnos en ciertos edificios para explorarlos.



En cada misión cambiarán los comandos que controlaremos (¡y al perro también!), lo que nos obligará a plantear nuevas estrategias.

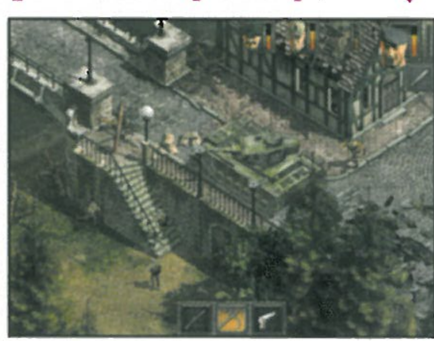


Veamos, uno, dos, tres, siete... y vamos a tener que pasar por ahí sin que nos vean. Bueno, lo iremos pensando para el mes que viene, menos mal que a estrategas no nos gana nadie.



Penetrar en algunas zonas de los decorados que se encuentran dominadas por el ejército enemigo será misión imposible, o casi, debido a la gran vigilancia que tendrán. Habrá que trazar un buen plan...

¡Sálvese quien pueda, esto es la guerra!





El juego va a estar ambientado en plena Segunda Guerra Mundial, de ahí que todo lo relacionado con los vehículos (tanques, avionetas, jeeps e incluso lanchas) y armas de todo tipo (incluyendo diversas variedades de cuchillos, fusiles o las inevitables ametralladoras), tengan el aspecto y tecnología de la época a la que corresponden. Para conseguirlo, los programadores se han estado "empapando" libros y fotografías de la Guerra, y por si dudáis de nosotros, juzgad vosotros mismos los resultados...



El ladrón (arriba) podrá escalar paredes. El francotirador (izda.) podrá disparar de lejos a cualquier objetivo.

➤ realizadas "deprisa y corriendo" y que no aportan nada novedoso, ya que aunque parte de las mismas premisas del original, incorporará gran cantidad de mejoras técnicas y jugables. PS2 no merece menos.

Para empezar nos esperan un lote de nuevas misiones (12 para ser exactos), que van a llevarse a cabo en lugares tan variopintos y exóticos como Tailandia, India, París o, alucinad... ¡la famosa prisión alemana de Colditz! Si atendemos a los protagonistas, tendremos la posibilidad de controlar a un total de nueve comandos distintos (tres más que en el original), a los que deberemos utilizar sabiamente para adentrarnos poco a poco en territorio enemigo. Y atentos, porque según parece vamos a tener la opción de dar caña a los malos en compañía de otro aliado humano -de nuestro mejor amigo, vaya- vía modo cooperativo. Y ya, para bordarlo, es posible que en la versión final haya una opción "deathmatch" para que varios jugadores se despachen a gusto luchando unos contra otros por Internet gracias al módem de PS2.

Para el final hemos querido dejar el "peliagudo" tema del control: el sistema de manejo del original de PC está basado en el uso del teclado y el ratón, pero nosotros hemos comprobado que la transición al pad de PS2 se está realizando bien, así que, en principio, podemos estar tranquilos.

En fin, que aquí en la redacción ya estamos contando los días para ponernos el casco y empezar la batalla.

Lo Mejor

▲ Su irresistible e innovador sistema de juego.

▲ El apartado técnico y la fenomenal ambientación.

Lo Peor

▼ Es un juego muy difícil, al que habrá que dedicarle muchas horas "dándole al coco". ¿Gustará a todos?



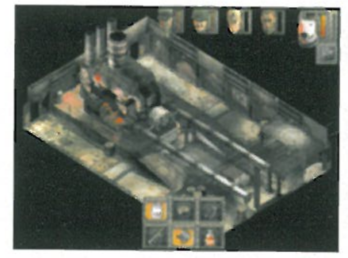




▲ Como en cualquier parte del escenario se puede esconder un soldado enemigo, en cualquier momento podremos girar la cámara a nuestro antojo.

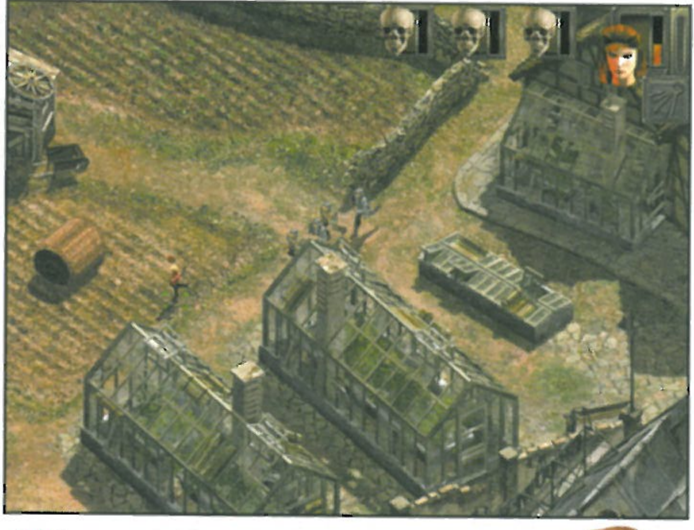






▲ Una de las misiones se llevará a cabo en el interior de un submarino.

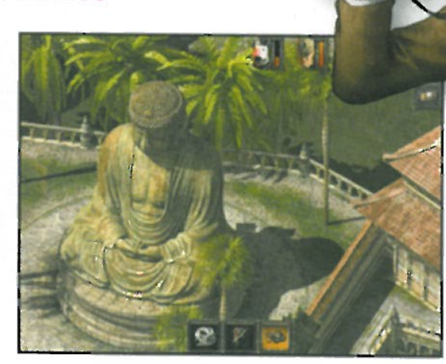




▲ Un suave zoom se encargará de acercar o alejar la acción según convenga, para no perder detalle.

Deslumbrante técnicamente





Estamos convencidos de que los gráficos de «Commandos 2» os van a dejar alucinados del todo. Y es que no es para menos, puesto que los grafistas se están esforzando al máximo para reproducir localizaciones históricas, como la prisión de Colditz (izquierda) o una base militar en Tailandia con su Buda y todo (derecha). Miradlas sin que se os caiga la baba, a ver si podéis...



Toda la grandeza histórica de los Tres Reinos en tu PS2.
Lleva a tus ejércitos a la victoria
KESSEN II
決戦
MAS BATALLAS DINÁMICAS, MÁS ACCION DRAMÁTICA
Toma parte en una espectacular batalla épica narrada a través de impactantes secuencias animadas.
Controla hasta 500 soldados en pantalla al mismo tiempo.
Experimenta las batallas en primera línea: dirige a tus generales y da órdenes a tus escuadrones.
Nuevas armas, tácticas y tropas: arrasa con tus jinetes de élite y tu caballería de elefantes.
Devastadores ataques elementales que incluyen tornados, relámpagos y meteoros.
PlayStation 2
THQ
www.thq.co.uk
koei
www.koeigames.com
aDeSe +13
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

■ SONY

Ico

PlayStation 2

Marzo

El objetivo de este juego es salvar a una princesa. Diréis " pues vaya, qué original". Tenéis razón, pero si además añadimos que la propia princesa colabora activamente en su fuga y que la ambientación del juego es impresionante, ya suena mejor ¿no?



Hay aventuras que destacan por su argumento, por una intrincada historia que nos engancha con sus giros y cambios de rumbo, y hay otras que basan su atractivo en un apartado técnico de lujo y en un emocionante desarrollo. Pues bien, el argumento de «Ico» -rescatar a una princesa de las garras de una malvada bruja- casi seguro que no ganará un Óscar, pero sus gráficos y su original propuesta de juego prometen que da gusto.

«Ico» nos meterá en la piel de un muchacho con cuernos (no seáis mal pensados, es que según cuenta la leyenda, en cada generación nace uno como él), que es encerrado en un castillo para ser sacrificado. Vaya por Dios.

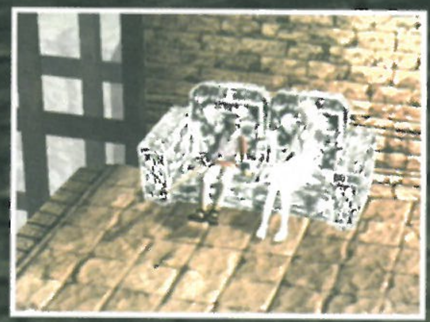
Allí comienza a soñar con una princesa que se encuentra en su misma situación, pero cuando despierta, Ico -que así se llama el chaval- descubre que su sueño era completamente real.

Aquí será donde tomaremos el papel del protagonista, y nos veremos en la difícil obligación de rescatarla, para lo cual habrá que escapar del castillo.

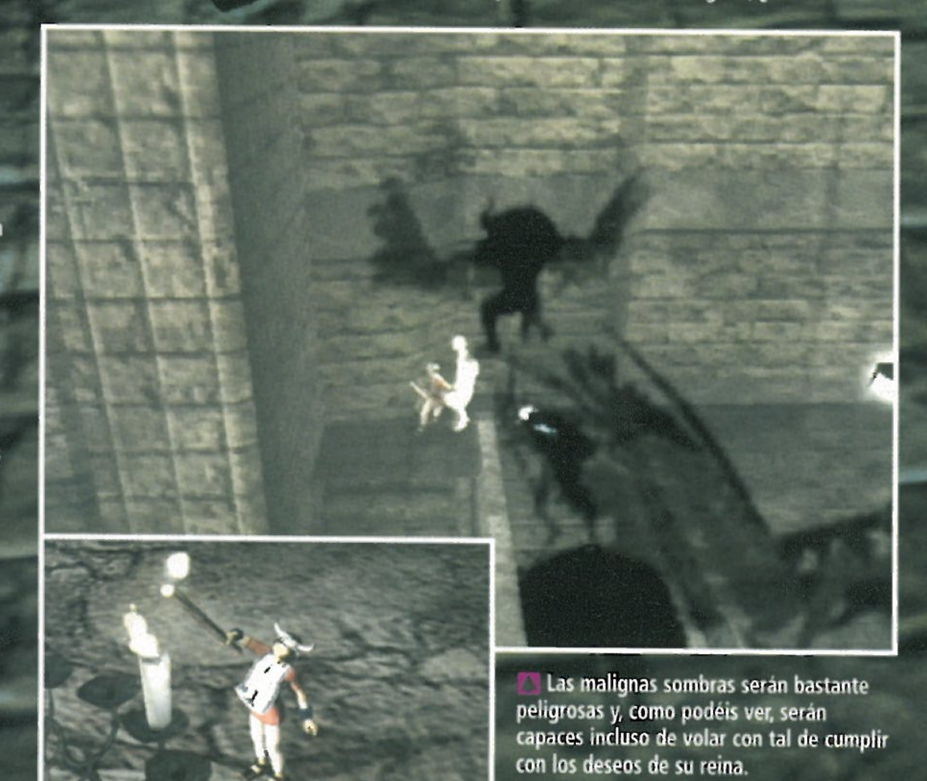
Lo más interesante es que, en el juego, la interacción entre ambos protagonistas (Ico y la princesa) será un ingrediente básico: ►



Los puzzles no serán muy difíciles, en la mayor parte de los casos consistirán en empujar algún objeto o activar palancas.



Estos cómodos sofás nos servirán para guardar la partida. Desde luego es un sistema que resulta de lo más original, ¿verdad?



Las malignas sombras serán bastante peligrosas y, como podéis ver, serán capaces incluso de volar con tal de cumplir con los deseos de su reina.

El sistema de juego con personajes que colaboran en equipo no es nuevo: recordad juegos como «Banjo-Tooie» en Nintendo 64 o «Floigan Bros.» en Dreamcast, aunque «Ico» utilizará esta mecánica de manera más original.

¿Pero cómo pensabas que la princesa iba a subir por ahí? Anda, ve y échale una mano, si es que quieres salir con vida del castillo. O colaboras un poquito, o vas a salir mal parado, Ico.

➤ tendremos que hacer que ambos personajes trabajen juntos y en equipo, de manera que, mientras defendemos a la chica de las malvadas criaturas que quieren atraparla, y la ayudamos a superar ciertos obstáculos, ella (controlada por la consola, no por nosotros) nos abrirá puertas con su poder mágico. Además, a medida que juguemos, la relación entre ambos se irá estrechando (ejem), tanto que cualquiera de nosotros se partiría la cabeza con tal de salvarla, vamos...

Además, para llevar a cabo esta labor, contaremos con un sistema de juego con el que haremos de todo -que no penséis mal...-, como saltar, trepar, coger y mover objetos y, claro, pelear. Pero, por encima del control o la historia, lo que va a ser de auténtico "chapeau" es su puesta en escena, con un apartado visual que puede hacer historia. Los personajes podrán moverse con un realismo increíble y, como dato curioso, os diremos que sus animaciones se están haciendo "a mano" (un trabajo de pura artesanía a estas alturas). Por su parte, los escenarios contarán con una infinidad de detalles, como la iluminación de escenarios en tiempo real o el logrado efecto de agua. De hecho, para darle una personalidad más exclusiva al juego, los programadores están evitando basar sus gráficos en ningún otro juego o película y, además, apenas oiremos música, por lo que se transmitirá un efecto más natural, con sonidos de viento, fuego, pájaros, etc. Sólo una "mala" noticia: hay que esperar un mesecito para disfrutarlo...

Este chico vale su peso en euros

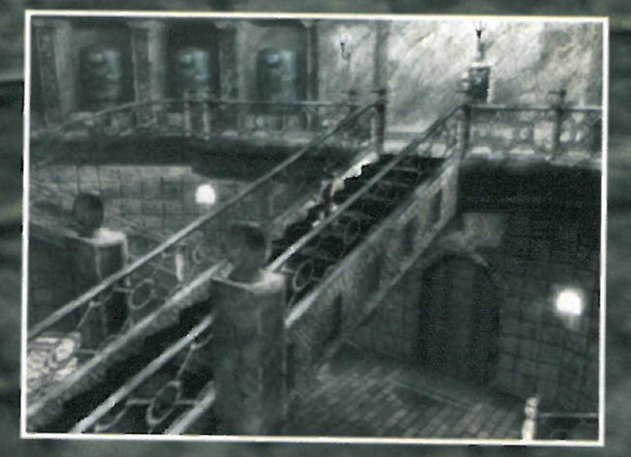




Ico será algo así como un "héroe total", es decir, que para salvar a la princesa no dudará en hacer cualquier cosa que sea necesaria. Y eso incluye trepar por cuerdas, hacer frente a las maléficas sombras o apechugar con pesadas cargas. Esperemos que al menos le paguen bien las horas extra que haga...



En algunos momentos, la cámara nos ofrecerá ángulos tan cinematográficos, que creeremos estar viendo una peli en el cine.



Lo Mejor

- La interacción entre los dos protagonistas.
- Las suaves animaciones.

Lo Peor

- El sistema de cámaras parece un poco extraño.

Primera Impresión 

■ EIDOS

Blood Omen 2

La saga "vampírica" más famosa del mundo del videojuego, «Legacy of Kain», está a punto de ofrecernos un nuevo capítulo, que vendrá a dar un giro de tuerca a su genial argumento. Siguiendo un camino paralelo al de «Soul Reaver», volveremos a encontrarnos con historias de venganzas entre "chupa-sangres".

Aunque algunos puedan creer que todo esta historia comenzó con las aventuras del vampiro Raziel, tanto en «Soul Reaver» como después en su continuación recientemente estrenada en PlayStation 2, los más veteranos recordarán el título que realmente dio comienzo a la saga vampírica creada por Eidos: «Blood Omen: The Legacy of Kain».

Se trataba de un emocionante RPG con grandes dosis de acción que llegó a PS a finales del año 96, y que en su momento no llegó a hacerse demasiado popular en España al no tener traducidos sus imprescindibles diálogos.

Su protagonista era Kain, un vampiro "novato" que a lo largo de su aventura iba descubriendo el importante papel que le había sido destinado en la historia del Reino Nosgoth... y de toda la Tierra.

Si recordáis, aquel título, que fue apasionante para todos los que tuvimos la oportunidad de disfrutarlo, terminaba de una forma un tanto abrupta y, por supuesto, daba pie a una continuación... que está casi a punto de llegar para PS2, más de cinco años después.

Así, ahora en «Blood Omen 2» volveremos a encarnarnos en el vampiro Kain, dotado con poderes sobrenaturales como volar, hacerse invisible, etc., así como de una fuerza descomunal. Y claro, todo ello sin olvidarnos de su capacidad para la "caza" de humanos con los que saciar su sed de sangre (como es natural en un vampiro).

Por supuesto, el paso del tiempo entre ambos títulos va a traer importantes novedades técnicas, sobre todo a nivel gráfico, lo que ha venido propiciado también por su paso a los 128 de PlayStation 2.

Así, mientras en la primera parte jugábamos con unos personajes un tanto pequeños y un punto de vista cenital, propio de los RPG de la época, «Blood Omen 2» va a ofrecernos unos grandes personajes que se moverán por unos mapas en 3D muy amplios y detallados.

El otro gran cambio estará en el sistema de juego, ya que los ➤



Desde luego, el aspecto de Kain no hace sino mejorar con el tiempo. Desde que lo vimos en PS ha ganado musculatura... resolución y tamaño en pantalla.





Como "buen" vampiro que es, Kain no se anda con chiquitas a la hora de devorar a sus enemigos.

PlayStation 2

Marzo



El paso de cinco años y el cambio de plataforma va a sentarle estupendamente a Kain. Los que jugasteis al original estaréis alucinando con estas imágenes ¿no?

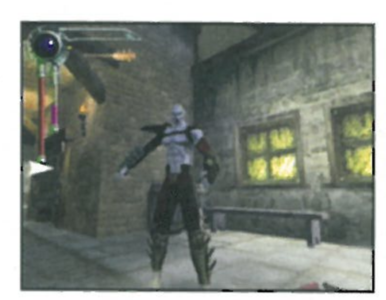


■ AVENTURA





◀ No os vamos a desvelar ningún detalle importante de la historia, pero sí os diremos que en esta entrega conoceréis "cosas" que os dejarán alucinados.





➤ chicos de Eidos se han decantado esta vez por una aventura más parecida a «Tomb Raider», en la que nos deberemos abrir paso resolviendo puzzles más o menos enrevesados, atravesando laberínticos escenarios y con un mayor protagonismo de la acción. Para afrontar todo eso, nuestro vampiro va a contar con un montón de movimientos nuevos, tanto de ataque como de defensa.

La beta que hemos probado estaba aún muy verde como para empezar a juzgarlo, pero estaréis de acuerdo en que todo lo que os hemos contado es más que suficiente para tener en cuenta a «Blood Omen 2» en las próximas fechas. Vigilad vuestro cuellos...

Lo Mejor

▲ De nuevo su argumento será un componente básico.

▲ El carisma que tiene su protagonista, Kain.

Lo Peor

▼ El control, que de momento no nos ha convencido especialmente...

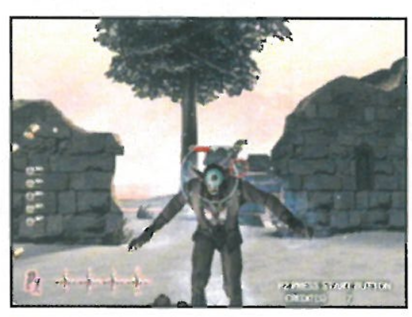
Primera Impresión 

■ SEGA/NAMCO

Vampire Night

De la unión de dos titanes como Sega y Namco, está a punto de llegarnos un increíble arcade de pistola, continuación "no oficial" de «The House of the Dead 2», pero que sustituirá los zombies por asquerosos "chupópteros" dispuestos a hincarnos el diente.

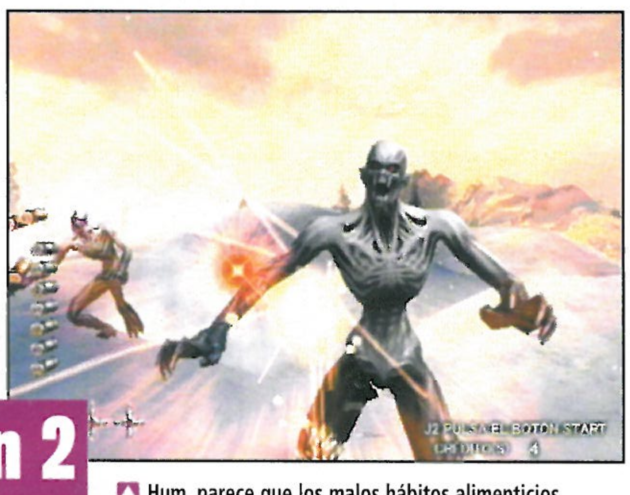
¿Pensabais que los zombies eran muy duros? ¡Ja!, pues eso es porque no os habéis enfrentado a los vampiros, ultrarrápidos, parásitos invencibles y "no-muertos" con ganas de sangre... ¡Tu sangre! Pues esta será la próxima apuesta de Sega y Namco, que nos van a poner (solos o en compañía de otro colega) en la piel de dos aguerridos cazavampiros, que tienen la misión de destruir, pistola en mano, al malvado Nosferatu, quien ha tomado control de una aldea medieval. La fórmula será la de siempre: habrá que seguir un camino prefijado en el que nos daremos de bruces con auténticas hordas de enemigos sobrenaturales, tras los cuales nos esperarán los cinco "bosses" de rigor. Pero éstos no serán unos matones cualquiera: nos aguardan jefazos capaces de moverse más rápido que nuestros ojos, ¡bastará un parpadeo para que nos liquiden! Y en más de una ocasión serán los gráficos los que tengan la culpa de ello, porque hasta os olvidaréis de recargar por fijaros en su espectacular diseño. Eso sí, la dificultad estará bien ajustada, aunque muchas veces tendremos ganas de acabar con los "pueblerinos" ➤



El círculo azul indicará el punto débil del enemigo. Un tiro al "careto", y a dormir...



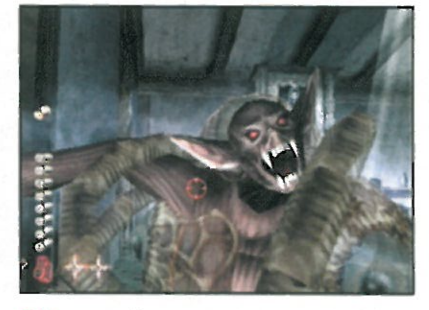
Nuestro cometido principal será liberar a los lugareños del pueblo de los Sarcomas, antes de que se transformen en nuevos vampiros.



Hum, parece que los malos hábitos alimenticios causan desnutrición en los vampiros, ¿verdad "Huesitos"?

PlayStation 2
Marzo



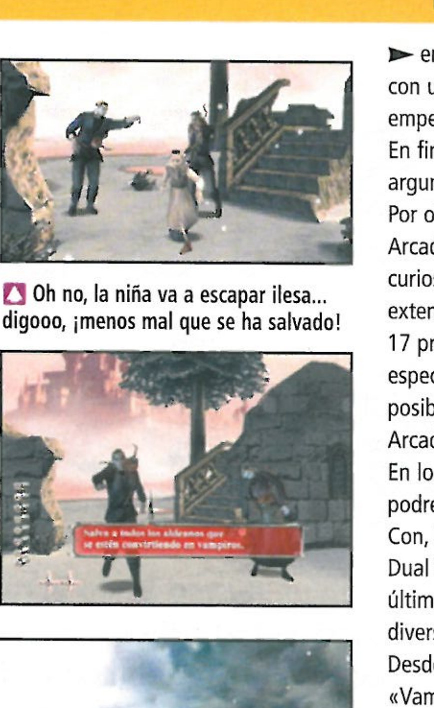


Los enemigos contarán con un nivel de detalle extremo. Aunque quizá éste de aquí esté demasiado cerca para nuestra salud...

Junto con «Time Crisis II» y «RE Gun Survivor 2», «Vampire Night» es el tercer juego que hará uso de la nueva Gun Con 2, aunque todavía no se sabe si se pondrá a la venta un pack con el juego de Sega y la nueva pistola de Namco.



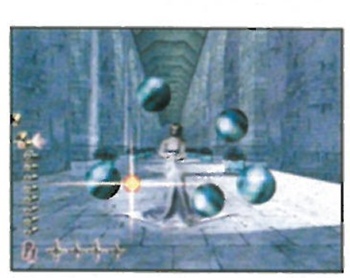
Estos dos "mozuelos" tan chuleras son los dos protagonistas, un par de cazavampiros que quieren meter sus "ideas" a los bichos entre ceja y ceja...



Oh no, la niña va a escapar ilesa... digooo, ¡menos mal que se ha salvado!

Estos vampiros marcarán estilo







Los jefazos de «Vampire Night» sorprenden por su diseño: científicos locos, vampiros más rápidos que el pensamiento, criaturas aladas y hasta un mozuelo sospechosamente parecido a Squall, de «Final Fantasy VIII». Cuando reciban suficientes "palos", se transformarán revelando su auténtica naturaleza vampírica.



En el juego habrá que dar a cada bicho "donde le duela", así que no os cortéis a la hora de buscar sus "puntos débiles"... ¡Auchhh!



Como muestra de la calidad gráfica que tendrá el juego, aquí tenéis el primer plano de un engendro (izquierda) y de un misterioso ser alado (arriba).

en lugar de salvarlos, sobre todo con una cargante "niñata" que se empeña en seguirnos a todas partes. En fin, serán las "cosas" que tendrá el argumento, y habrá que aguantarla... Por otro lado, además del modo Arcade podremos disfrutar de una curiosa enciclopedia vampírica, y un extenso modo de entrenamiento con 17 pruebas distintas, además de una especie de RPG en que el que será posible ganar puntos para el modo Arcade (superando pequeños retos). En lo que respecta a las opciones, podremos jugar con la primera Gun Con, la nueva Gun Con 2 o el clásico Dual Shock 2, aunque escoger éste último le restará muchos puntos a la diversión y precisión en el disparo.
Desde luego, todo parece indicar que «Vampire Night» tendrá uno de los mejores apartados gráficos del género hasta la fecha, con unos escenarios llenos de detalles pero siempre dentro de su línea "terrorífica". En el juego veremos cementerios, castillos, bosques y otros parajes que, pese a tener unas texturas muy complejas y barrocas, se moverán a una velocidad de vértigo, igual que los enemigos, y encima con unos efectos visuales sorprendentes y sin que nos moleste ninguna ralentización.
Y ahí no acaban las sorpresas: como cosa poco usual en este tipo de juegos, vendrá completamente traducido al castellano, desde el menú principal hasta todas las voces, lo que va a contribuir mucho a darle "ambientillo" al conjunto. ¿Qué, se os ponen los colmillos largos...?

Lo Mejor

- Un nivel gráfico muy alto.
- El terrorífico diseño que lucirán los enemigos.
- El sutil sentido del humor del doblaje al castellano.

Lo Peor

- Jugar con el Dual Shock 2.
- La duración, corta como es habitual en el género.





■ SACNOTH

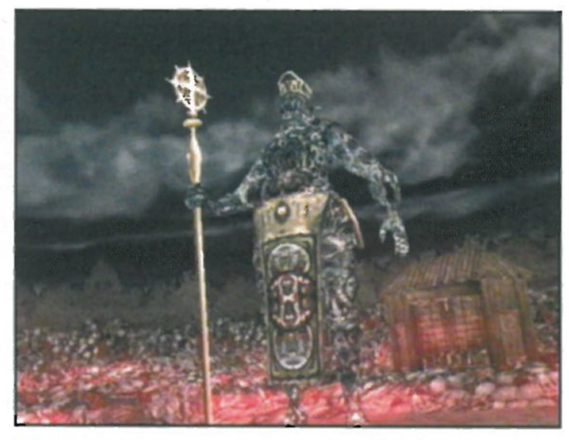
Shadow Hearts

¿Qué os parecería mezclar en un mismo título el rol de «Final Fantasy», la ambientación terrorífica de «Silent Hill» y un protagonista que absorbe las almas de sus enemigos como Raziel en «Soul Reaver»? Interesante, ¿verdad?, pues seguid leyendo para enteraros del resto.

Seguro que más de uno ya estará babeando la revista al leer el nombre de tres impresionantes juegos de PS2 en la misma entradilla (es algo así como ver a Shakira, a Paulina Rubio y a Britney Spears en la misma foto), así que, para que no penséis que somos más sensacionalistas que "Crónicas Marcianas", vamos a explicar con detalle los parecidos que va a tener el juego de Sacnoth con esos tres títulos. El parecido con «Final» está muy claro, ya que «Shadow Hearts» va a ser un juego de rol en toda regla, en el que manejaremos a un personaje principal, con la misión de proteger a una bella dama y devolvérsela intacta a su padre, que tendrá que sobrevivir a un montón de combates por turnos contra todo tipo de enemigos. Tampoco faltarán los ítems, los golpes especiales y las magias. Aunque en el caso de «Shadow Hearts», estos combates van a requerir toda nuestra atención, ya que cada vez que ataquemos habrá que realizar una determinada secuencia de pulsaciones de la que dependerá el poder de nuestro ataque (se acabo eso de apretar el botón X sin parar mientras "zappeamos" con ►



Las escenas de vídeo (secuencias en tiempo real y FMVs) serán frecuentes y mostrarán una gran calidad.



No sabemos qué tendrá el infierno, para que sus criaturas se empeñen en pasearse por nuestra PlayStation 2.



La versión que hemos probado están en inglés, y Virgin todavía no nos ha confirmado si saldrá en castellano.



También podremos ejecutar golpes de Karate, como la patada voladora.

PlayStation 2

Marzo

Sacnoth ya tiene experiencia en esto de combinar rol y terror, pues fueron los responsables de «Koudelka», un interesante título de PSOne ambientado en un antiguo monasterio abandonado. «Shadow Hearts» se perfila incluso mejor.



«Shadow Hearts» combinará momentos de terror psicológico con monstruos tipo «Resident».





A falta de espada, siempre es mejor pegar con el brazo... de otro.





Las secuencias de combate serán lo más espectacular del DVD, especialmente durante los ataques mágicos. ¡Que tiemble el hombre lobo!



El apartado gráfico combinará personajes tridimensionales con escenarios renderizados, como en las últimas entregas de «Final Fantasy».



No íbamos a pasear por los vagones de un tren con esta "decoración" ni por todo el oro del mundo. Menos mal que sólo es un juego ¿verdad?

El combate



En lugar de limitarse al clásico sistema de combate por turnos, el juego de Sacnoth incorporará un minijuego de habilidad para que nuestros golpes sean más potentes: pulsar X en el momento adecuado.

el mando a distancia de la tele). Las similitudes con «Silent Hill» no son menos evidentes ya que los combates van a tener lugar en todos esos sitios a los que no irías por la noche sin un paquete de Dodotis, como son cementerios, bosques oscuros, trenes llenos de cadáveres... (también es cierto que no conocemos muchos trenes así, pero bueno). Y, ojo, con esto no penséis que las zonas "sin combates" o de exploración van a ser más tranquilas, porque todavía se nos ponen los pelos de punta al recordar el pueblo lleno de niños caníbales que hemos visto en esta primera versión... Pero en «Shadow Hearts» no sólo vamos a encontrar miedo psicológico, sino que también contribuirán a nuestro "acongoje" (por no decir otra palabra muy parecida) un montón de escenas de vídeo explicitas, llenas de monstruos, sangre y violencia.
Por último, la relación de este juego con «Soul Reaver 2» es que el protagonista absorbe almas también para regenerar poder. Y ya que estamos hablando del protagonista mencionaremos un elemento que nos ha encantado en esta primera toma de contacto: el sentido del humor que de algunos diálogos del juego que, lejos de quitarle seriedad al título, han conseguido sacarnos más de una carcajada sarcástica. Después de leer esto, quizás os haya surgido alguna duda como: "¿será «Shadow Hearts» el título que llene el vacío de los JDR en PS2?" o "yo, que soy tan valiente, ¿pasaré miedo?". Para resolverlas habrá que esperar un mes.

Lo Mejor

- Los combates añaden elementos nuevos al tradicional sistema de turnos.
- El sentido del humor del protagonista.

Lo Peor

- Los fondos son en 2D y prerrenderizados, lo que resta calidad a sus gráficos.

Primera Impresión



■ SEGA ■ MUSICAL

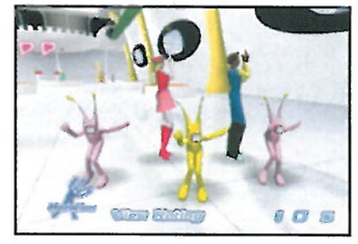
Space Channel 5

La presentadora con más ritmo de toda la galaxia regresa al panorama consolero, pero esta vez lo hace para bailar sobre la 128 bits de Sony a golpe de Dual Shock. Vamos, que los que en su día envidiaban a los usuarios de DC podrán ahora emularlos aniquilando Morolians, mientras menean las caderas sobre sus sillas.



Salvo un par de pequeños detalles que han sido renovados respecto a la versión de Dreamcast, el juego que va a llegar a PS2 será calcado al que ya disfrutaron los usuarios de Sega hace más de un año.
Para aquellos que no conozcan la historia, el asunto consistirá en defender el universo de la invasión de unos alienígenas bailones muy raritos, los Morolians, a los que les ha dado por dedicarse a capturar humanos hipnotizándolos mediante sus bailes.

Manejaremos a Ulala, una marchosa y dicharachera reportera galáctica, cuya misión será rescatar a los rehenes con el pad, a base de imitar perfectamente el baile de los aliens. Para entendernos, lo que habrá que hacer será apretar los botones correctos en el momento apropiado, algo así como el clásico Simón pero con canciones súper pegadizas. Además, encontraremos situaciones de lo más variado, como competir en duelos de baile con reporteros de la competencia o enfrentarnos a piratas espaciales. Todo ello siempre bajo una estética "retro espacial", con pistolas láser, pantalones de campana y peinados al estilo de los sesenta.
Al igual que otras conversiones de juegos de Sega para Dreamcast, la adaptación a PS2 respetará casi al píxel el original, lo cual asegurará toda su calidad, pero sin incluir apenas novedades. Los únicos añadidos residirán en el sonido Surround, superior al de DC gracias al uso del DVD, y una mayor resolución gráfica (se respetará la opción de los 60Hz), que siempre es una alegría. Sencillo como pocos pero adictivo como ninguno, «Space Channel 5» supuso una auténtica sorpresa en Dreamcast, así que si la versión final de PS2 es tan divertida como la original, no nos extrañaría ver dentro de un mes a todos los usuarios de Sony cantando aquello de "up, down, chu, chu, chu...".



La estética de este juego, a lo Austin Powers, no tiene parangón en el catálogo actual de PS2.







Al final de cada nivel nos enfrentaremos a un... esto... "temible" jefe que intentará ponernos las pilas.

Lo Mejor

- La alucinante banda sonora: ¡resulta imposible permanecer quieto!
- Su atractiva estética gráfica. ¡Vivan los sesenta!

Lo Peor

- Es un juego bastante corto.
- La ausencia de nuevas fases, canciones y enemigos.

Primera Impresión



HOBBY CONSOLAS te invita a elegir LOS MEJORES DE 2001

Tranquilos, que no se nos ha olvidado. Un año más, os toca a vosotros elegir cuáles han sido los mejores juegos, compañías y consolas del pasado año 2001. Ya sabéis como va la cosa, escoged uno de los 10 juegos de cada lista -o bien incluir cualquier otro que consideréis oportuno-, rellenad el resto de apartados y... ¡suerte con los premios!

¡¡Participa y gana uno de estos premios!!



1 PlayStation 2



3 Game Boy Advance

3 PSone



3 Game Boy Color



3 Dreamcast

y 13 juegos

Bases

1 Podrán participar en esta votación todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias) a:

HOBBY PRESS, S.A
Revista Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8-2ª Planta - 28020 Madrid
Indicando en una esquina del sobre: "LOS MEJORES DE 2001".

2 Entre todas las cartas recibidas se elegirán por sorteo trece ganadores, que serán premiados con una consola y el juego correspondiente a esa consola que haya sido elegido el mejor por los lectores. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.

3 Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 28 de Enero y el 28 de Febrero de 2002.

4 Los resultados de esta votación serán publicados en un número próximo de Hobby Consolas.

5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para territorio Español.

6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS S.A.

PlayStation 2

- ☐ Devil May Cry
- ☐ FIFA 2002
- ☐ Gran Turismo 3
- ☐ Grand Theft Auto 3
- ☐ Half-Life
- ☐ Jak & Daxter
- ☐ Pro-Evolution Soccer
- ☐ RE Code: Veronica X
- ☐ Silent Hill 2
- ☐ Zone of the Enders
- ☐ Otro ______________

PSone

- ☐ Alone in the Dark IV
- ☐ Crazy Taxi 2
- ☐ Grandia 2
- ☐ Head Hunter
- ☐ Marvel vs. Capcom 2
- ☐ Phantasy Star Online
- ☐ Shenmue 2
- ☐ Sonic Adventure 2
- ☐ Virtua Tennis 2
- ☐ Unreal Tournament
- ☐ Otro ______________

Game Boy Color

- ☐ Alone in the Dark
- ☐ Harry Potter
- ☐ Mario Tennis
- ☐ PK Cristal
- ☐ Pokémon Oro y Plata
- ☐ Pokémon Puzzle Challenge
- ☐ Spiderman
- ☐ Tomb Raider: Curse....
- ☐ Tony Hawk 3
- ☐ Zelda Oracle of Seasons/Ages
- ☐ Otro ______________

Dreamcast

- ☐ Alone in the Dark IV
- ☐ Crazy Taxi 2
- ☐ Grandia 2
- ☐ Head Hunter
- ☐ Marvel vs. Capcom 2
- ☐ Phantasy Star Online
- ☐ Shenmue 2
- ☐ Sonic Adventure 2
- ☐ Virtua Tennis 2
- ☐ Unreal Tournament
- ☐ Otro ______________

Game boy Advance

- ☐ Castlevania: Circle of...
- ☐ ChuChu Rocket!
- ☐ Doom
- ☐ Final Fight
- ☐ F-Zero
- ☐ Mario Kart Super Circuit
- ☐ Street Fighter II Revival
- ☐ Super Mario Advance
- ☐ Tony Hawk 2
- ☐ Wario Advance
- ☐ Otro ______________

Nintendo 64

- ☐ Banjo-Tooie
- ☐ Donald Duck Quack Attack
- ☐ 007 El Mundo...
- ☐ Excitebike 64
- ☐ Mario Party 3
- ☐ Mickey's Speedway USA
- ☐ Paper Mario
- ☐ Pokémon Puzzle League
- ☐ Pokémon Stadium 2
- ☐ Tom and Jerry
- ☐ Otro ______________

Mejor juego absoluto: ______________

Mejor consola: ______________

Mejor compañía: ______________

Mejor campaña publicitaria: ______________

Nombre.................. Apellidos.................................... Edad..............

Dirección.. Localidad..............................

Código Postal.................. .... Provincia.................................... Teléfono..............................

Consola: PlayStation 2 Compañía: Capcom

Capcom se pasa a las carreras

La versatilidad de Capcom no deja de sorprendernos. Ahora se desmarca de sus aventuras y juegos de lucha para traer su primer juego de carreras a PS2. Sus señas son unos revolucionarios gráficos en "cell Shading", opciones online y un estilo de simulación parecido al del propio «GT3».

Auto Modellista

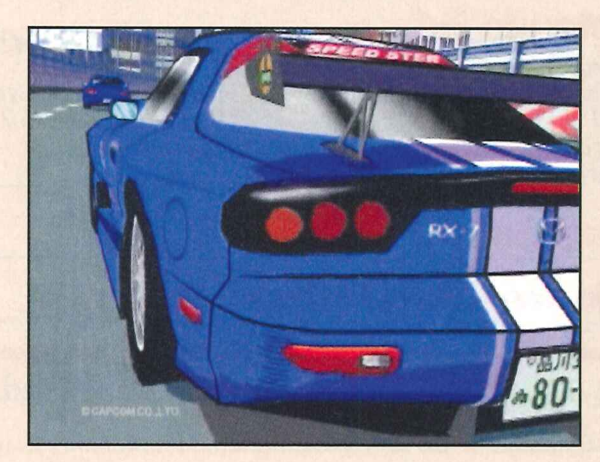


Las carreras nocturnas también tienen cabida en «Auto Modellista», con efectos de luces como éste tan chulo.

El apartado gráfico

La seriedad de los dibujos animados

Lo primero que nos llama la atención de un juego de carreras es su apartado gráfico, así que, originales hasta la médula, Capcom decidió que la mejor forma de hacer que la gente se fijara en «Auto Modellista» era utilizando la técnica "cell shading", usada hasta ahora en juegos de "carreras locas". La diferencia es que tanto la estética utilizada en el juego como su desarrollo es mucho más seria y realista, como podéis apreciar en las capturas, asemejándose más a una versión "cartoon" de Gran Turismo que a otra cosa. En ellas podemos apreciar también el elevado nivel de detalle y realismo con que han sido diseñados los coches (todos ellos modelos reales con las marcas todavía por confirmar), que se verán arropados por toda suerte de efectos de lluvia o de iluminación en las carreras nocturnas. No hay duda de que estos chicos tienen de nuevo un bombazo entre manos.



Los coches a nuestra disposición son todos modelos reales que respetan las características técnicas de los originales.



Para que nadie pueda dudar de la seriedad de "Auto Modellista" (como podríamos pensar al ver sus gráficos tipo "cartoon"), el juego incluye elementos como la lluvia, con un tratamiento realista y que influye en nuestra conducción

Configurando el vehículo

Póngame 100 grs. de alerón y cuarto y mitad de turbo, oiga

Ya que este es el primer juego de carreras para consola desarrollado por Capcom, el equipo encargado ha seguido un duro trabajo de documentación que incluía, entre otras cosas, comprar, probar y ¡estrellar! un coche de 50.000 yens, que son unos 10 millones de pesetas (y no preguntéis cuanto es en euros, ¿eh?). Este esfuerzo se nota en la jugabilidad , más cercana a «Gran Turismo» que a «Ridge Racer», como se podía pensar por el aspecto del juego. Esta proximidad con «GT» también se deja notar en la posibilidad que nos ofrece de configurar todos los vehículos a nuestro gusto, cambiando cualquier piezas por otra o mejorando las que ya tenemos. La diferencia es que todas estas mejoras están disponibles desde el comienzo, y no es necesario ahorrar como ratitas un montón de dinero para hacer nuestro coche más veloz. Si quieres un coche, lo "montas" y punto.



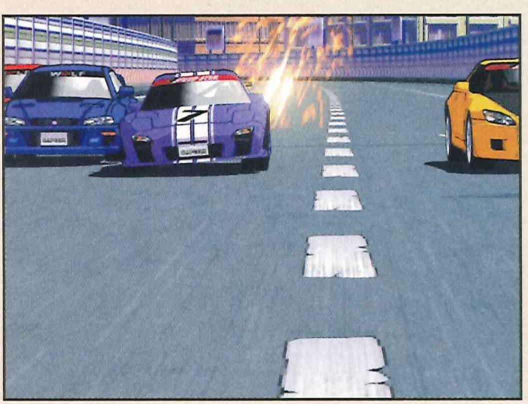
▶ Los programadores del juego, a los que hemos visitado personalmente nos dijeron que han realizado un exhaustivo trabajo de documentación porque era el primer juego de conducción que programaban.



◀▲ Podemos configurar nuestro vehículo para adaptarlo perfectamente a nuestro estilo de conducción. Lo hemos probado y mola.

Capcom debuta en el género de la velocidad con un título que lo tiene todo: originalidad gráfica gracias al "cell shading", realismo en la física de los vehículos e incluso juego online.

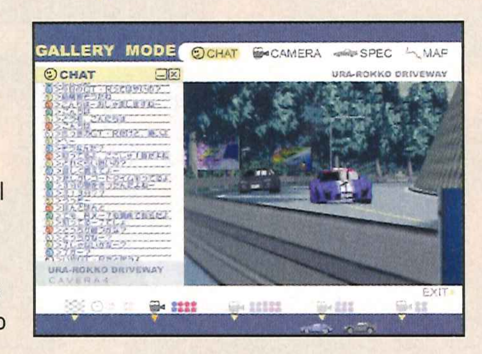




¡Pero si tiene hasta juego online!

Chatear y correr, todo uno

El mayor atractivo de «Auto Modellista» no van a ser sólo los gráficos, ni tampoco las opciones disponibles (aunque se nos permita "trastear" tanto con nuestro vehículo como el "chaval del R5"), sino sus opciones multijugador. Y tampoco nos referimos sólo al modo dos jugadores que por supuesto incluye, sino a sus posibilidades online. Y es que este juego es el primero que nos permite probar nuestro estilo de conducción, así como las modificaciones que le hayamos hecho a nuestro "R5" (je, je), contra todos los corredores del mundo mundial que quieran desafiarnos (y que tengan un módem para PS2), claro. Y si lo tuyo es ser un "voyeur" que prefiere mirar que actuar, también tienes cabida en esta modalidad de juego, ya que en el mismo servidor donde se compite, hay habilitado un chat para poder hablar (o más bien teclear) con el resto de los participantes mientras vemos una carrera en curso. Genial.







Consola: Game Cube   Compañía: Koei

Un beat'em up con sabor clásico

Todavía quedan por ahí cientos de fanáticos de recreativas como «Golden Axe» y similares, de esos que, como nosotros, se dejaban la "paga" en largas sesiones frente a una recreativa... Pues bien si sois uno de ellos, echad un vistazo a la última moda para Game Cube aquí, en Japón. ¡Es genial!

Battle Hoshin



Cuando la pantalla se llena de enemigos, podemos ayudarnos con el radar para orientarnos.

Machaca, machaca, machaca

Mucha acción y poca historia

La primera entrega de esta saga salió hace unos años para PSOne y únicamente en Japón, bajo el título de «Hoshin Engi», el mismo nombre que la serie de manga en que estaba basada, y que sonará a los más "otakus" del lugar. Por entonces se pretendió hacer un juego de rol en el que primara su envolvente historia por encima de todo. Pero ahora Koei ha dado la vuelta a la tortilla, y el juego ha pasado a convertirse en un beat'em up al estilo «Dinasty Warriors», con tropecientos enemigos que nos acosan sin parar. Algo que ya comprobamos aquí en Japón con la versión de PS2 aparecida hace escasos meses, que es exactamente igual a la que ahora ha salido en Game Cube. A esta última pertenecen todas las pantallas de estas páginas. El objetivo de este cambio es conquistar a un público más joven, que por lo general prefiere más acción y menos historia. Lo que sí conserva esta segunda entrega es su genial ambientación, inspirada en la mitología china, donde no faltan símbolos tan legendarios como los dragones, con los que tenemos que vernos las caras en más de una ocasión. En definitiva, tortas y más tortas con toda suerte de efectos especiales es lo que nos ofrece este juego.



La acción

Hay que armarse hasta los dientes

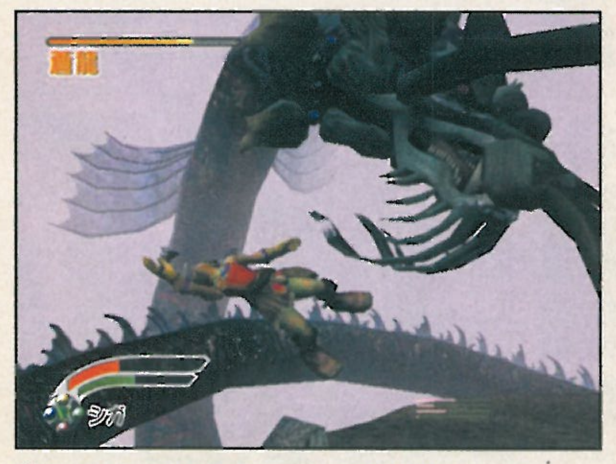
El juego se divide en ocho amplias fases, cada una culminada por un cara a cara contra un jefe final. Nuestro personaje va acompañado por otros tres héroes controlados por la máquina, y entre todos tienen que verse las caras con auténticas hordas de enemigos. Vamos, que lo habitual es encontrarse con toda la pantalla repleta de oponentes dispuestos a partirnos la crisma. Para hacerles frente debemos ir recogiendo una serie de armaduras mágicas, que conseguiremos tras derrotar a algún enemigo poderoso, comprándolas en las tiendas o bien buscándolas en lugares más escondidos. Con ellas podemos mejorar nuestros ataques y aprender otros nuevos si tenemos experiencia suficiente. Es decir, que como os adelantamos en el principio del artículo, estamos ante una especie de "remake" de «Golden Axe».

La salida de «Maximo» en Japón ha vuelto a despertar la fiebre por los beat'em up, y este primer representante del género para Game Cube tiene una pinta estupenda.





La aventura está protagonizada por cuatro héroes , y es que no hay nada como buscar algo de ayuda para dar unos mamporros.



Al final de cada fase nos enfrentamos con el típico jefazo, y como podéis ver, algunos son bastante grandotes.

Los gráficos

Abuelita, qué cabeza tan grande tienes





Para su puesta en escena en Game Cube, los programadores han decido dotar a los personajes de un look super-deformed – ya sabéis como en «FF VII» y «IX» –, por lo que se han visto obligados a hacer bastantes modificaciones con respecto al diseño de la primera entrega. Y lo cierto es que el resultado tiene muy buena pinta – basta con que echéis un vistazo a las pantallas para haceros una idea –. Además, se ha puesto especial cuidado en evitar las ralentizaciones, ya que debemos en tener en cuenta que el número de enemigos en pantalla es bastante alto en todo momento (y que el tamaño de algunos jefazos es francamente descomunal), algo que parece estar poniéndose de moda últimamente en las nuevas consolas.

Consola: Xbox Compañía: Takara

Los mechas invaden Xbox

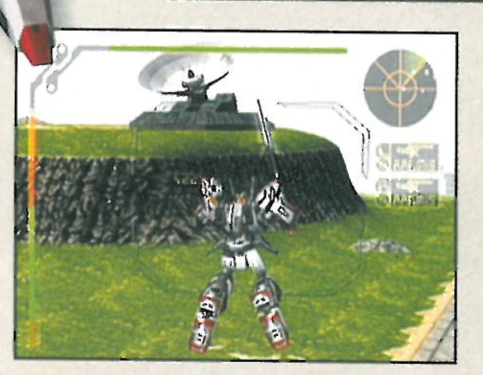
Por fin parece que las compañías japonesas se han decidido a trabajar para la consola de Microsoft. Esta vez hemos tenido la ocasión de visitar los estudios de Takara, para conocer más de cerca el desarrollo de este "shoot'em up" futurista protagonizado por enormes robots de combate.

J-Phoenix

El argumento y su desarrollo

Un duelo entre robots gigantes

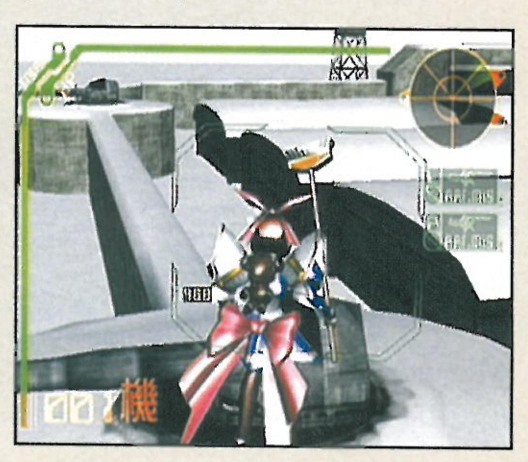
Parece que la obsesión que tienen los japoneses por los robots gigantes tipo "Mazinger" no se va a terminar nunca. Sin ir más lejos, en el próximo juego de Takara nuestra misión es ponernos al mando de una unidad de estas poderosas máquinas, para detener la invasión que Varim está llevando a cabo sobre nuestro país, Arusaria. ¿Cómo? Muy sencillo: según nos explicaron sus creadores, el desarrollo del juego está centrado en intensos combates "3 contra 3" en los que, además de disparar con todo lo que tengamos a mano, debemos poner en práctica ciertas dosis de estrategia para mover nuestros "juguetes" (podemos traspasar el control de uno a otro en tiempo real) y utilizar sus diferentes armas. Por otra parte, los combates en «J-Phoenix» se desarrollan al estilo de «Virtual On», es decir, que hacen falta reflejos para encontrar y destruir a los enemigos que se esconden por sus enormes escenarios 3D.



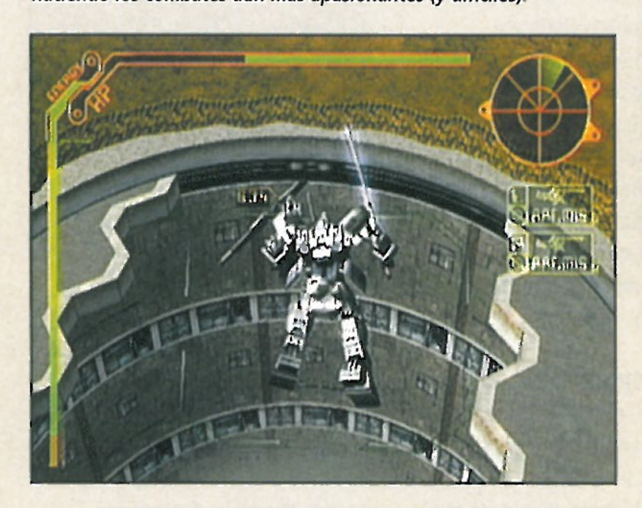
La libertad de movimientos que tenemos es enorme, gracias al gigantesco tamaño de los escenarios en 3D, y sin apenas rastro de niebla.



«J-Phoenix» también incluye enfrentamientos multijugador. Habrá que "maquear" bien nuestro mecha para conseguir que sea imbatible.



Gracias a sus propulsores, los robots también pueden volar, haciendo los combates aún más apasionantes (y difíciles).



El apartado técnico

Xbox desata su potencia gráfica

Aunque se trata de un juego de primera generación, y se supone que todavía no aprovecha todo el potencial de Xbox, en Takara no podían reprimir cierto orgullo al mostrarnos el aspecto visual de su "recién nacido". La consola de Microsoft les ha permitido reproducir los Panzer Frame (los robots, para que nos entendamos todos) con el más mínimo detalle, repletos de efectos de luz, y compuestos por más de 16 piezas intercambiables. Y si esto suena bien, ¡en movimiento la cosa es aún mejor! Por otra parte los escenarios en los que transcurren las batallas son impresionantes, tanto por su tamaño, como por la riqueza de las texturas que los recubren. Por cierto, ¿alguien dijo niebla? Además, «J-Phoenix» incluye también el atractivo "modo X", la opción que nos permite cambiar en cualquier momento de la batalla de un robot a otro, un detalle de calidad que nos abre un montón de posibilidades jugables.



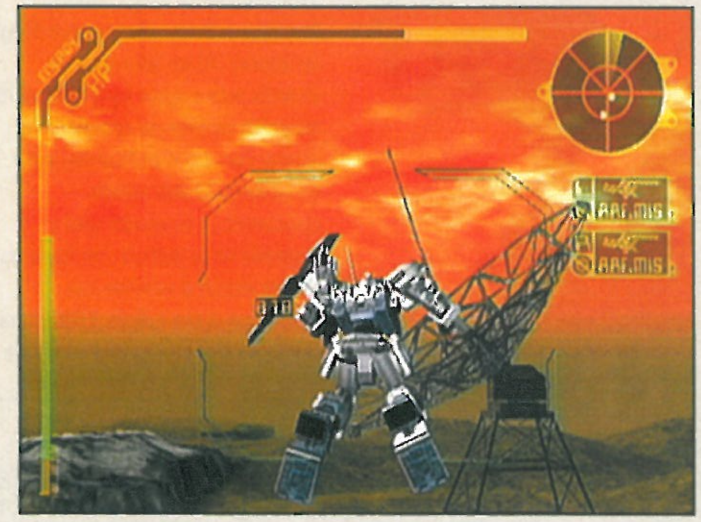


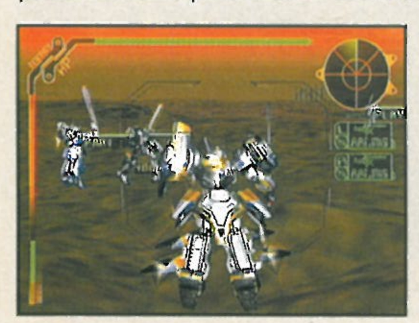
Su atractivo acabado gráfico y las enormes posibilidades a la hora de configurar nuestro robot son las claves de este "shoot´em up" futurista.

Robots por piezas

Mónteselo usted mismo

Una de las opciones más atractivas de este título es la posibilidad de confeccionar los robots a nuestro gusto, algo parecido a lo que ya vimos en «Front Mission 3» para PSOne. Se trata ni más ni menos que de ir sustituyendo unas piezas por otras, de manera que consigamos mejorar distintas habilidades de nuestro mecha, como su velocidad, potencia y precisión en el disparo, etc. Para ello, contamos con un catálogo de 250 piezas diferentes, que podemos poner y quitar a nuestro antojo, como si de un Mecano se tratase. Estas piezas las encontraremos repartidas entre 20 bases, cada una especializada en un aspecto diferente. Algunas de ellas, por ejemplo, estarán a cargo del arsenal, otras del movimiento...
Y para aumentar la diversión, otro jugador podrá trasladar a nuestra propia partida sus robots personalizados utilizando una tarjeta de memoria.









Nuestro catálogo de armas está en función de las partes con las que hayamos confeccionado al robot. ¿Qué preferís, tener un brazo para manejar la espada, o directamente montar un cañón de larga distancia sobre su hombro?

El estudio finlandés Remedy Entertainment ha logrado unir en un estupendo videojuego todos los elementos de las mejores películas de acción: una historia intensa, balas y un personaje carismático llamado Max. Y, además, ha tomado "prestado" algunos de los elementos más espectaculres de una película como "The Matrix". Atractivo, ¿verdad?

Acción "a lo Matrix"

MAX PAYNE

Seguro que la mayoría de vosotros ha visto "The Matrix", una película de ciencia ficción que pasará a la historia por sus originales secuencias de lucha, donde la acción se ralentizaba en el momento en el que las balas salías del cañón de las armas. Pues bien, esa es, sin duda, la seña de identidad de «Max Payne» que ha tomado "prestada" esa idea para en torno ella completar un juego de acción de primera calidad. Pero vayamos por partes.

La historia de Max Payne no es especialmente original, pero sí que le han sabido sacar mucho jugo. Max es un policía cuya familia es asesinada en su propio domicilio por unos adictos a una nueva droga de diseño. Al no ser capaz de impedir este trágico suceso, la única obsesión de Max se convierte en acabar con estos traficantes, pero en su lucha acaba siendo traicionado, y se queda solo y huyendo de la justicia. Sin nada que perder, decidirá resolver sus problemas a tiro limpio. Esta trama se nos va desgranando a través de una especie de cómic interactivo que, mediante la conjunción de viñetas y la voz en primera persona del protagonista (todo en castellano) nos aparecen entre un nivel y otro. Además, se completa con continuas secuencias pregrabadas realizadas con el mismo motor del juego que aparecen tanto entre niveles como durante la acción, permitiendo que nos sumerjamos aún más en la sensacional ambientación del título.

UNA AMBIENTACIÓN DE LUJO

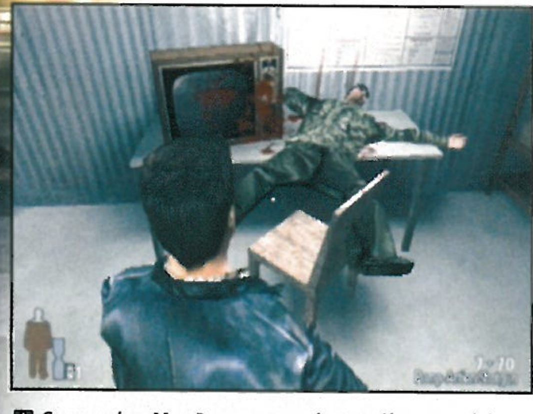
Y hablando de ambientación, os estaréis preguntando en que escenarios se desarrolla esta intrigante historia. Pues gracias al elevadísimo nivel de realismo que permite el motor del juego, nos jugaremos la piel en la casa de Max, escenario de todas sus desdichas, y a la que volverá una y otra vez incluso en pesadillas (ya veréis, ya...). Después, pasaremos a una peligrosa estación de metro, a los muelles de Nueva York e incluso a un gigantesco rascacielos con escenas que parecen sacadas de



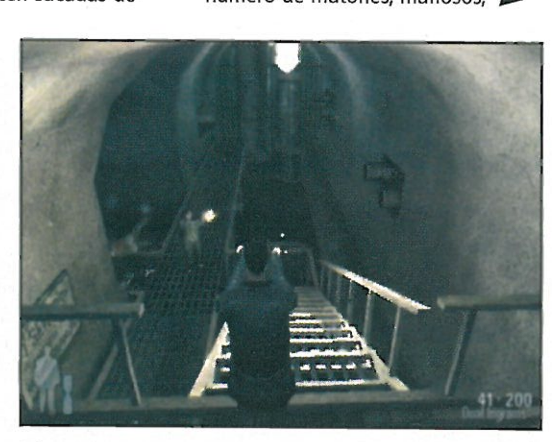
"Matrix", con helicóptero y todo... Desde luego, el aspecto gráfico del juego es excelente, hasta el punto de que podemos apreciar cada detalle de la cara de Max durante los primeros planos o contar las arrugas de su cazadora.

Porque, a pesar de tratarse esencialmente de un título de acción, donde los tiroteos se suceden sin respiro, la apasionante historia consigue complementar y mejorar el desarrollo, de modo que el interés por avanzar no se limite simplemente a la búsqueda del próximo blanco sobre el que vaciar el nutrido cargador.

Pero sigamos con la trama. En su intento de vengar a su familia, Max tendrá que vérselas con un gran número de matones, mafiosos, ➤



Como veis, «Max Payne» es un juego sólo para adultos debido a sus dosis de violencia y "escenitas" como ésta.



Las cloacas están llenas de "ratas", pero aquí llega Max el desratizador dispuesto a no dejar una en pie. ¡Bang!

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **66,05€ (10.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano**

¿Qué es el "tiempo bala"?

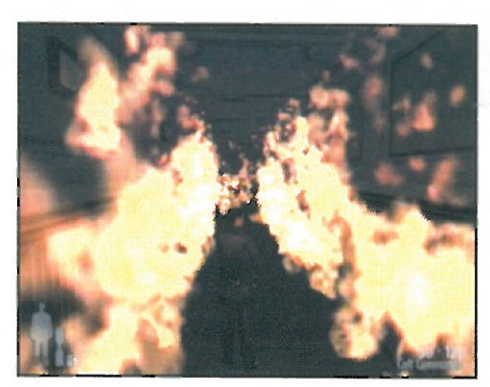




El elemento más impactante y original del juego es sin duda el "tiempo bala" que parece sacado de la película "The Matrix". Pulsando un botón, y durante un tiempo limitado, todo pasará a moverse a cámara lenta, aunque podremos desplazar el cursor de puntería a velocidad normal. Max se moverá y disparará a cámara lenta, pero la posibilidad de apuntar a velocidad normal le dará una gran ventaja sobre sus oponentes. El efecto es espectacular.

Una trama intensa y muy bien narrada y una puesta en escena ESPECTACULAR son las señas de identidad de este ATRACTIVO juego.





Escapar de este infierno en llamas será muy difícil, un mal paso y Max acabará abrasado.



Pillado "in fraganti" y en un mal momento, Max no le dio tiempo ni a enfundar, ni a desenfundar...



La muerte de su familia marca la vida de Max, que queda obsesionado por no haber logrado salvarles. Así, se encontrará reviviendo la escena una y otra vez en pesadillas donde los escenarios se deforman en un perturbador efecto visual.

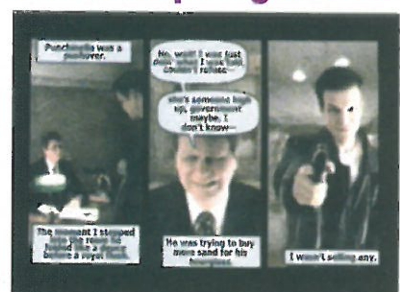
¡A tragar plomo, malditos!





Entre las armas favoritas de Max merecen mención aparte las que se pueden empuñar a pares. Pocas cosas imponen más respeto a esos matones de pacotilla que plantarse ante un grupo de ellos con un par de "berettas" o un par de "ingrams" escupiendo fuego. Claro que, si no vigilamos un poco la munición, podemos encontrarnos teniendo que pegarles con una porra. El uso de la doble arma os recordará de nuevo a "Matrix" cuando lleguéis al rascacielos, con una "sala de columnas"...

Te sentirás el protagonista de una película





Los creadores de Max Payne utilizan dos formas distintas para contarnos la historia y hacer que nos sintamos inmersos en ella. Por un lado, tenemos unas secuencias cinemáticas que aparecen entre niveles y alternando con la acción. Pero también usan otro medio bastante más especial: como si de un cómic se tratase, aparecen en pantalla páginas completas con sus viñetas y bocadillos de texto (aunque las veáis en inglés, en la versión final española estarán en castellano) mientras oímos los diálogos de los personajes (también en castellano).



Los enemigos pueden atacar desde cualquier parte. Si no nos fijamos bien, cualquiera puede acabar con Max desde una posición elevada. Mucho ojito, colegas.







Los estrechos pasillos de un barco pueden ser una trampa mortal. Mejor otear el panorama desde una esquina.



La mansión de un capo mafioso parece un lugar inexpugnable, hasta que llega Max con su artillería. ¡Duro!

asesinos a sueldo y demás habitantes de los bajos fondos, y aunque su arsenal empezará siendo algo limitado, a medida que vaya haciéndose con el "material" de los enemigos caídos, se irá ampliando sustancialmente.
Aunque la acción se desarrolla en tercera persona, es en realidad muy similar a la de un típico shooter subjetivo. La diferencia con éstos radica en que aquí resulta fundamental ver al protagonista en pantalla, pues el jugador ha de ser capaz de mantenerlo fuera de peligro, mientras apunta y liquida a sus enemigos. Eso supone, naturalmente, coordinar el manejo de los dos sticks: el izquierdo para moverse y el derecho para apuntar, sin olvidarse de los botones necesarios para disparar, saltar, cambiar de arma, etc. Por ello, el sistema de control exige práctica, aunque los desarrolladores ya han pensado en ello y han incluido una opción de entrenamiento que nos facilitará esa pesada tarea.

ESCENAS DIGNAS DE "MATRIX"

Pero si la historia y la acción se complementan, no es menos cierto que ambas se ven potenciadas por el elemento más impactante del juego: el llamado "tiempo bala". Max dispone de un poder especial que permite, con sólo pulsar un botón, que la acción se ralentice sin llegar a detenerse. Mientras dure ese efecto, todo se moverá a cámara lenta, salvo la capacidad de apuntar de Max, lo que le otorga una gran ventaja sobre sus enemigos. Este efecto está incorporado de una manera completamente natural y efectiva que, lejos de resultar una especie de "parche", consigue añadir una nueva dimensión a la dinámica habitual de los juegos de acción. Sencillamente, genial.
Por desgracia, no todo son maravillas en este juego. Aunque el apartado gráfico es muy bueno, cada vez que aparecen varios enemigos en pantalla o se produce una explosión el juego sufre ralentizaciones. Además, los tiempos de carga, a veces, se hacen un poco pesados, no es posible saltarse las secuencias cinemáticas y tampoco podemos elegir cuándo guardar la partida, sino que el juego se encarga de hacerlo por nosotros . Desde luego, no es el juego perfecto, pero tiene tantos elementos atractivos que no deberíais dejarlo pasar.

Rubén J. Navarro

Su nivel técnico es MUY BUENO, a pesar de la aparición de algunas RALENTIZACIONES algo molestas.





Tendremos que pasar una especie de prueba final en la que nos las veremos con decenas de enemigos.





Los conductos de ventilación son una buena manera de colarnos en sitios a los que de otra manera sería imposible llegar. Aunque el juego es ación pura y dura, en ocasiones habrá que pensar la forma de acceder a algunos lugares.



Cuidado con los barriles que hay desperdigados por los escenarios, tienen la mala costumbre de explotar y hacer mucho daño si te pillan cerca.



No siempre se puede ganar, y está claro que en esta situación no queda más remedio que deponer las armas y rendirse. Después, ya veremos qué hacemos...

Alternativas: *Si eres de los que te gusta correr sin parar ni levantar el dedo del gatillo, «Devil May Cry» sigue siendo una inversión segura que no puede faltar en tu colección.*



Estos mafiosos no saben con quién se la están jugando. Hora de activar el "tiempo bala" y liquidarlos.



Los programadores no se querían quedar sin salir en su propio juego, así que ha incluido esta foto para formar parte de su aventura.

Gráficos: 88

Gracias a su realismo recrean a la perfección los escenarios urbanos, están llenos de detalles y potencian la sensación de estar inmersos en una película, aunque no alcanzan la calidad de títulos como «Devil May Cry».

Sonido: 92

Está cuidadísimo, hasta el punto de saber con qué armas nos atacan sólo escuchando el ruido que hace cada una. Y encima, las voces están muy bien dobladas al castellano. Como en una película. De lujo.

Jugabilidad: 87

Hay que acostumbrarse a coordinar los dos sticks pero, superado eso, no es difícil tener a Max saltando de un lado a otro. El único fallo son las ralentizaciones cuando hay muchos enemigos en pantalla, que quitan precisión.

Diversión: 89

Ofrece una experiencia increíble y llena de acción a lo largo de sus 26 fases y tres niveles de dificultad. Lo que pasa es que los tediosos tiempos de carga pueden resultar frustrantes en algunos niveles, pero si lográis olvidarnos de ellos, tenéis un juegazo ante vosotros.

Opinión:

Con su excelente atmósfera de cine negro y su acción desenfrenada, «Max Payne» es de los juegos que dejan huella. Si os gustó "The Matrix" y buscáis algo diferente, no os lo penséis, seguro que no habéis jugado a nada igual. Eso sí, recordad que esta versión de PS2 resulta inferior a la de PC por las ralentizaciones y los molestos tiempos de carga. Pero merece la pena ser Max...



Que se vayan preparando los "moteros" de pro, porque la segunda parte de uno de los mejores títulos de motociclismo de todos los tiempos acaba de llegar a PlayStation 2. Y ojito, que además viene cargado hasta los topes de novedades.

PS2 se pone a dos ruedas

MotoGP
OFFICIAL GAME OF MotoGP





Como os podéis imaginar, pilotar sobre mojado resulta bastante más dificilillo que con el asfalto sequito.

Para comenzar "a todo trapo" el recién estrenado año 2002 Namco nos presenta la segunda encarnación de su reputado juego de carreras sobre dos ruedas basado en el Mundial de Motos de 500 c.c. Como su predecesor, «Moto GP2» trae de serie la licencia oficial de la Federación Internacional de Motociclismo, lo que quiere decir que los nombres de las máquinas, sus pilotos, los equipos e incluso los ineludibles "sponsors" vuelven a contar con los nombres y logotipos reales de la pasada temporada. Sin duda, este aspecto lo agradecerán los aficionados más puristas a este espectacular deporte.

Por tanto, en la parrilla de salida de cada uno de los diez circuitos que vienen incluidos en el disco (que son 5 más que en el original), vamos a encontrarnos con pilotos de la talla de Alex Crivillé, Kenny Roberts Jr. o el actual campeón del mundo de esta cilindrada, Valentino Rossi, subidos a sus flamantes motos Honda, Yamaha o Suzuki.

Por suerte, todo este realismo no sólo se queda en los nombres o marcas, pues gracias al motor gráfico empleado -similar al de la primera parte- se ha conseguido recrear a la perfección todo el entorno que rodea al Campeonato del Mundo de Motociclismo, poniendo especial cuidado en el modelado y animaciones de los participantes. La única pega en este sentido la encontramos en el diseño de los circuitos, que aunque se encuentran libres de niebla y "popping", nos resultan algo sosos, y faltos de detalle en general.

OPCIONES PARA DAR Y TOMAR

Nada más cargar el CD en la consola nos vemos sorprendidos por la vasta cantidad de modalidades de juego diferentes que ofrece el título: Arcade, Temporada, Desafío, Contrarreloj, Legends y Uno contra Uno. Por otra parte, en casi todos ellos podemos modificar varios de sus parámetros, como número de vueltas, jugar en modo Simulación (con una física realista) o Arcade (que resulta más jugable) e incluso cambiar las condiciones climáticas. Una vez seleccionado el que más nos guste, ya podemos salir al asfalto a competir, y es cuando encontramos dos "fallitos" del disco: para nuestro gusto el control resulta demasiado "simple", lo cual es estupendo cuando jugamos en modo Arcade, pero se resiente mucho cuando pasamos a participar en Simulación, ya que apenas se aprecia variación alguna. Tampoco nos ha hecho mucha gracia la física de las motocicletas en este último modo, que casi parece que no pesan más de 10 kilos, y se mueven con demasiada agilidad de izquierda a derecha. No obstante, estas pegas no empañan un juego sensacional en su oferta arcade, aunque hacen que se quede algo más "justito" como simulador puro.

Sergio Martín

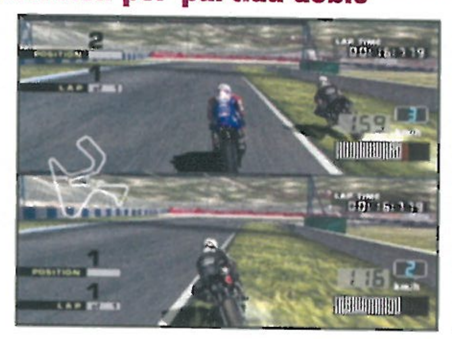




En las repeticiones se alcanza un nivel de realismo flipante, que mezcla una gran variedad de planos y tomas distintas al estilo de las retransmisiones de la "tele". ¡Si es que parece de verdad!

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **59,50€ (9.900 ptas.)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

Diversión por partida doble



En «Moto GP 2» es posible disputar unas pocas vueltas contra vuestro colega preferido en un duelo de uno contra uno. Además, debéis saber que ni el aspecto gráfico ni la velocidad sufren grandes mermas con respecto a los modos para jugar en solitario.



Gracias a la correspondiente licencia de la Federación Internacional de Motociclismo, hasta los carteles publicitarios del circuito son reales. Este aspecto acentúa aún más el nivel de realismo de «Moto GP 2».



En el modo Arcade es mucho más difícil caerse de la moto, aunque estemos en arena.



¡Menudo trompazo!



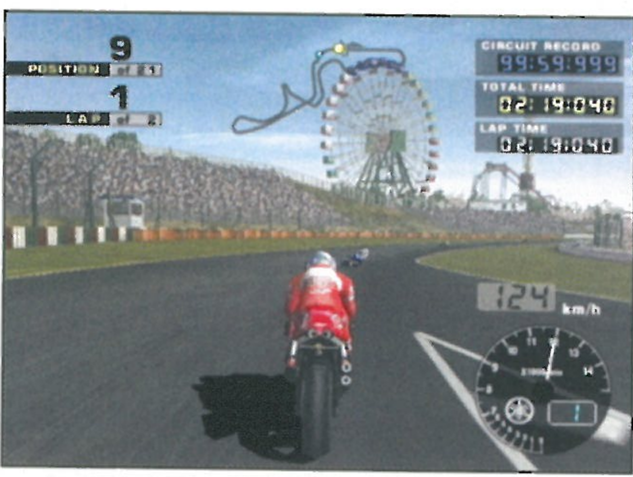


Una de las cosas que más nos molan es cuando nos caemos al suelo y comenzamos a dar volteretas. ¡Qué mareo, madre! Y es que como ahora llueve en las pistas, no veáis las "tortas" que nos hemos metido.

Unos BUENOS gráficos, la licencia OFICIAL de 500 cc y opciones de SOBRA se unen a una simulación DIVERTIDA aunque no muy realista.



La vista en primera persona es mucho más espectacular y rápida pero, como suele pasar siempre, resulta menos jugable. Tú verás.



Todas las escuderías, todos los sponsor, todos los pilotos, todas las motos... Este juego es el «Fifa» de las motos, porque lo tiene todo.

Alternativas: *Aunque sobre dos ruedas «Moto GP 2» no tiene rival en PS2, el rey indiscutible de la velocidad sigue siendo el sublime «GT3». Por otro lado, si lo que os van son las motos acuáticas probad el también fenomenal «Splashdown».*

Gráficos: 83

No han evolucionado mucho con respecto a los vistos en la primera entrega pero siguen siendo muy sólidos, sin defectos técnicos reseñables y alcanzando una velocidad muy alta. El efecto de lluvia está muy bien conseguido.

Sonido: 79

Los efectos de sonido están bien plasmados, destacando de manera especial el estruendoso sonido de los motores. La banda sonora, en cambio, se hace bastante pesadita.

Jugabilidad: 83

El título se deja jugar muy bien desde la primera partida, y su sencillez hace que el modo arcade sea una delicia, pero no nos ha logrado satisfacer del todo en el modo Simulación, porque resulta demasiado fácil de dominar para lo que se espera en este modo.

Diversión: 86

Al elevado número de modos de juego (seis, nada menos) hay que sumar la excelente opción para dos jugadores y una colección de extras que se van desbloqueando conforme avanzamos.

Opinión:

Con «Moto GP 2» Namco viene a confirmar su elevada posición como una de las desarrolladoras punteras en lo que a títulos de velocidad se refiere. Un título que aúna riqueza gráfica, diversión desde el principio y una gran durabilidad gracias a sus múltiples modos de juego. Si se hubiera pulido más la parte de simulador (se queda demasiado "light" para nuestro gusto), su puntuación final hubiera sido aún más alta, que ya es decir.

Valoración 85

Vive el mejor baloncesto en Dreamcast

Aunque muchos de nosotros ya ni le esperábamos, llega Sega y nos da el notición de que su título más famoso de basket aterriza definitivamente en Dreamcast. ¡Ya podéis ir entrenando muy duro, porque el juego realmente lo merece!





¡Si, es él! ¡El auténtico y genuino Pau Gasol! No es que sea un prodigio la recreación de su cara, pero está.

Si tenéis una Dreamcast y os gusta el baloncesto, seguro que no dejasteis pasar la oportunidad de disfrutar de «NBA 2K», el mejor juego de basket que ha pasado por cualquier consola. Claro, que después de tanto tiempo seguro que estabais ansiosos por hincarle el diente a esta segunda parte ¿no? Pues iros rascando el bolsillo, porque el juego que nos trae Virtual Concept es aún mejor que el anterior. ¿Que no os lo creéis? Pues seguid leyendo atentamente. No voy a entrar a contaros cosas que ya suponéis, como que se han actualizado las plantillas -con la inclusión de Pau Gasol y Michael Jordan, por supuesto-, o que su apartado gráfico es la bomba. Bueno, mejor dicho, sobre esto último sí vamos a hablar porque en «NBA 2K2», aunque que parezca mentira, se ha conseguido mejorar su aspecto visual: ahora los jugadores lucen un diseño más real (aunque sigan sin parecerse demasiado a sus modelos verdaderos), llevan las mismas zapatillas que en los partidos, se han incluido nuevas animaciones y siguen estando todos los detalles imaginables, como la aparición de los tres árbitros, los entrenadores y el publico animado. Una ambientación que se complementa con un sensacional apartado sonoro que, aunque con comentarios en inglés, destila toda la atmósfera de la NBA

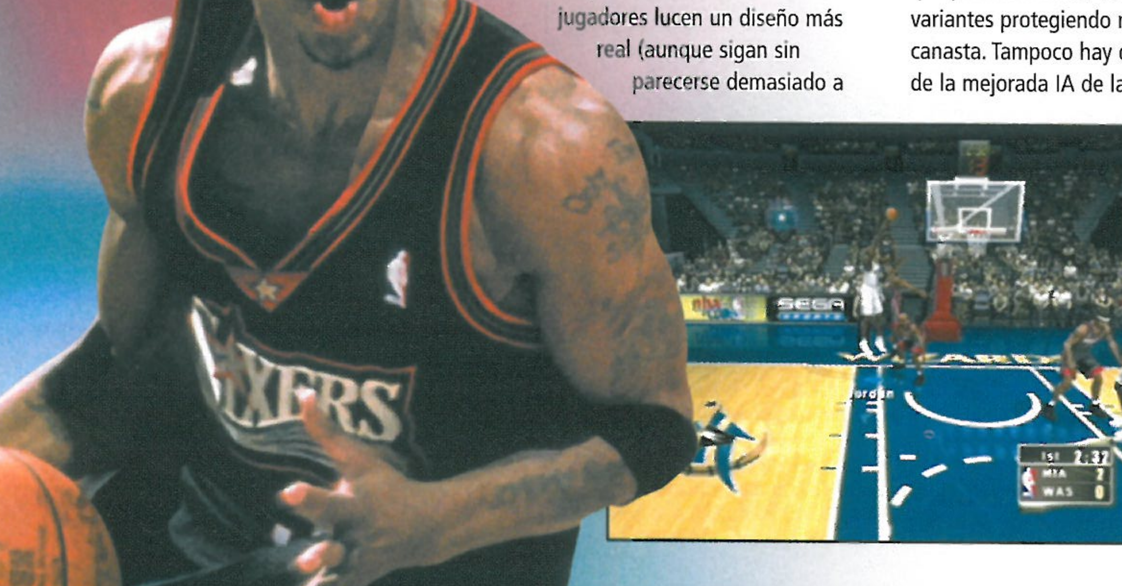
DIVERTIDO Y REAL

Pues sí, lo que estáis pensando es cierto: también se ha mejorado la jugabilidad. ¿Cómo? Gracias a la ampliación de las posibilidades dentro del juego, como los nuevos movimientos, sobre todo en la ejecución de pases y dribbling, y la aparición de nuevas opciones estratégicas, como la nueva defensa en zona (antes prohibida en la NBA) que permite realizar muchas más variantes protegiendo nuestra canasta. Tampoco hay que olvidarse de la mejorada IA de la máquina, que ahora, por ejemplo, defiende con más agresividad a los mejores anotadores y mueve a sus equipos con más precisión y sorpresa en ataque. Esto, unido a la fantástica jugabilidad que ya disfrutamos en la entrega anterior, una mezcla excelente de control sencillo y realismo, nos da como resultado una delicia de juego.

¿Y las opciones y modos? Pues más o menos los mismos que en el anterior juego, que ya eran muchísimos, con el añadido de un nuevo modo, el Street Basket, para jugar partidos en las calles. Eso sí, se sigue echando en falta un concurso de triples, algo que se ha vuelto imprescindible en los simuladores de basket.

Pero bueno, esta ausencia no va a restarle ni un sólo mérito al que ha vuelto a proclamarse como el mejor simulador de basket de la historia, lo cual es mucho decir viendo la competencia que hay en el mercado. Imprescindible.

Sergio Martín





En la imagen, y ante vosotros, Kobe Bryant luciendo palmito. ¡Saluda a la cámara, majo!

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Sega**
Distribuidora: **Ardistel**

Precio: **42,01€ (6.990 ptas.)**
Jugadores: **De 1 a 8** **(TP)**
Idioma: **Inglés**

Baloncesto callejero





Cuando os canséis de tanta pista deslumbrante y os apetezca cambiar de aires, nada mejor que echar unas canastas en pleno parque contra unos amigos. El modelado y el ambiente de estas canchas está muy logrado.



El Modo Franquicia nos permite realizar las funciones propias de un manager, es decir, fichar y traspasar jugadores, hacer "scouting" o "draftear rookies". Además también debéis llevar las cuentas del club. Vamos, que no le falta de nada.







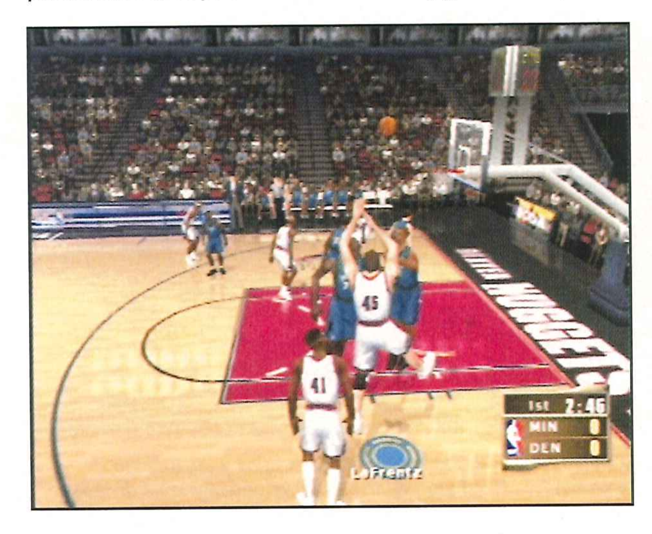
Sega firma el MEJOR título de basket para cualquier consola, un simulador SENSACIONAL.



Como suele ser ya norma habitual en este género deportivo, podemos activar una opción para que de manera automática nos repita en pleno partido las jugadas más espectaculares que vayamos efectuando, como los mates.



Este juego es asequible tanto para profesionales como para novatos.





Alternativas: *Como simulador «NBA 2k2» no tiene rival. «NBA Hoopz» es una buena opción para los que busquen el lado más arcade del baloncesto.*

Gráficos: 91

Tanto las detalladas pistas como el realismo de las animaciones hacen que brille con luz propia. Los diseños de los jugadores son impresionantes y el aspecto general del juego es sensacional.

Sonido: 89

Las melodías son de corte "rapero" y amenizan correctamente los menús. Los efectos de sonido y digitalizaciones de voz, de excelente factura, son constantes durante los partidos. Los comentarios son en inglés... esto es América, majos.

Jugabilidad: 90

El sistema de control es muy flexible y rápido de entender y permite hilar jugadas fluidas desde el primer momento aunque no tengáis mucha idea, Conseguir dominar todas las facetas del juego requiere algo más de tiempo, pero a la larga es una delicia.

Diversión: 91

La ingente variedad de modos de juego (aunque se eche de menos alguna ausencia inexplicable), la actualización de plantillas y la posibilidad de participar hasta ocho personas son garantía de entretenimiento para meses.

Opinión:

Sega ha vuelto a encandilarnos con un simulador de basket sensacional, completísimo, con infinidad de posibilidades, un apartado técnico de locura y una jugabilidad a prueba de cualquier tipo de usuario. Es este el mejor juego de basket que hay ahora mismo para cualquier consola y, a poco que os guste este deporte, no lo debéis dejar pasar.



La batalla es en los cielos

ACE COMBAT™
Trueno de acero

¿Cómo? ¿Que para pilotar un caza hacen falta cinco años en la academia y pasar un reconocimiento médico? Eso era antes, porque Namco nos brinda la oportunidad de hacerlo con la cuarta parte de su simulador de combate aéreo, el primero para PS2.

Seguro que si le preguntáis a cualquier usuario de PC os dice que es imposible que en una consola se pueda realizar un simulador de vuelo realista por la dificultad de control y la cantidad de opciones que suelen tener. Sin embargo, después de echarle un vistazo a «Ace Combat 4», ya veréis como cambia de opinión. Por suerte, aquí no se trata de pasarnos las horas delante de un teclado buscando el botón para conectar los limpiaparabrisas sino que «Trueno de Acero» se centra en la acción.

Para que os hagáis una idea, el combate aéreo es algo así como jugar al ratón y al gato a toda velocidad: el piloto que consigue colocarse en la cola de su oponente tiene que fijar el blanco (mantener al enemigo a la vista durante un momento) y apretar el gatillo, mientras trata de no chocar contra el suelo ni ser localizado por otro radar. Así suena fácil, pero manejar un avión que vale millones de dólares tiene su miga. El control es muy bueno y muy real, pero volar por los aires requiere práctica y habilidad. Lo bueno es que la dificultad de las 18 misiones del juego (básicamente encontrar y destruir) se van complicando poco a poco y así nos da tiempo a hacermos con los aparatos sin miedo a vernos derribados una y otra vez.

COMO EN UNA PELÍCULA

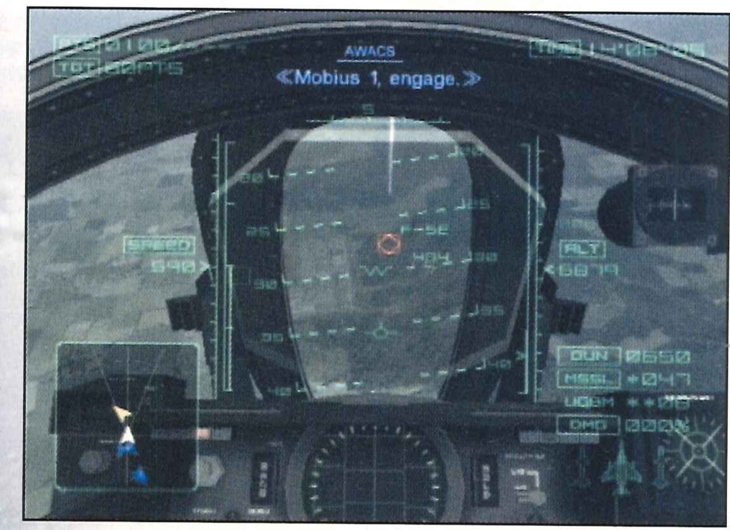
Pero si el sistema de control ya resulta admirable, esperad al apartado visual ¡si parece una película! Os prometemos que no se trata de una foto. Cuando nuestro avión vuela a una altura considerable, los efectos de luz, un diseño del aparato casi perfecto y unos fondos enormes nos dejan con la boca abierta. Sólo hay un pequeño problema, y es que cuando nos acercamos a la tierra, descubrimos decepcionados que la mayor parte de las construcciones son sólo texturas planas (como en «Pilotwings» de Super NES) y hay muy pocos elementos en 3D.

Si conseguimos pasar por alto este inconveniente, la variedad de aviones disponibles (hasta 8, que podemos comprar con los puntos ganados en cada misión) las emocionantes batallas aéreas e incluso un mínimo argumento que enlaza una misión con otra, nos meten de lleno "en el ajo". Y por si os creéis Tom Cruise en Top Gun, también hay un modo para dos jugadores simultáneos, eso sí, limitado a la perspectiva interior.

Namco ha logrado la difícil tarea de adaptar el control de un simulador al mando de PS2. Todas las opciones que cabía esperar del mejor simulador para una consola están en el juego, y encima su desarrollo es ágil y entretenido.

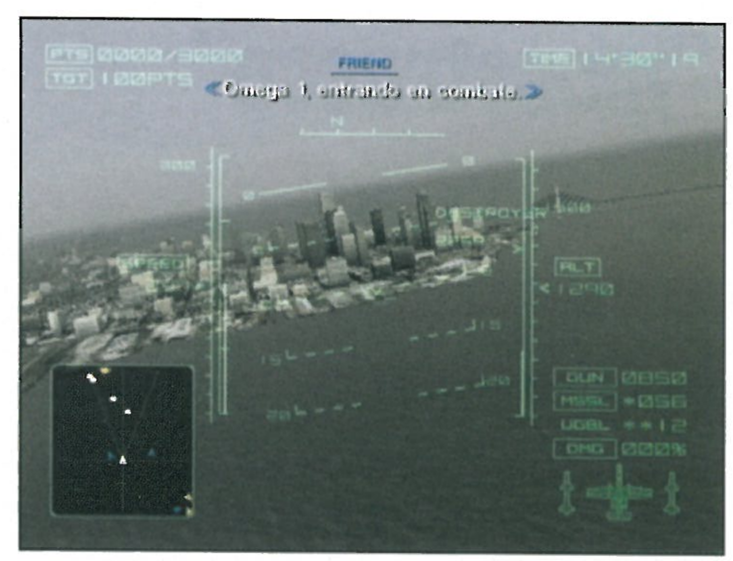
David Martínez





▲ *También podemos pilotar desde el interior de la cabina y así, de paso, comprobar de un vistazo los indicadores de altitud, velocidad y señal de radar.*

- Tipo: **Simulador**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **59,50€ (9.990 ptas.)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano (textos)**



El aspecto de las ciudades es muy realista, pero al acercarnos mucho, descubrimos que gran parte de los edificios son sólo texturas.








El catálogo de aviones resulta alucinante, desde los americanos F-14 A Tomcat, F-16 Falcon, y A-10, hasta los SU rusos. Desde luego, no será por falta de medios.

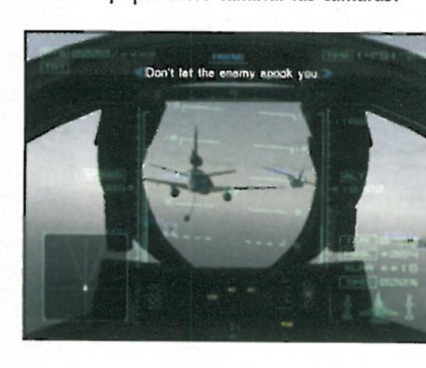


Cuantos más aviones (o barcos) enemigos hagamos volar por los aires durante un nivel, más puntos para comprar nuevos cazas.

Más que por la simulación pura y dura «Ace Combat 4» apuesta por la ACCIÓN y el COMBATE más espectacular.



La repetición del final de cada nivel es tan real que podría hacerle sombra a cualquier peli de guerra. ¡Y podemos cambiar las cámaras!



Alternativas: *Aunque no hay mucho donde elegir, «Dropship UPF» tiene un toque más estratégico, si bien no resulta tan espectacular como «Ace Combat 4». Si lo que de verdad os gusta es volar "sin más" (y no os importa el modelo de avión) probad «Sky Odyssey».*



Cada modelo se comporta de manera diferente, así que conviene darse un paseo por el hangar y escoger uno de los 8 aviones según las características de cada misión.

Gráficos: 80

El modelo de los aviones es alucinante, y cuando estamos a gran altura cualquier pantalla parece una foto, lo malo es que al acercarnos a algunas ciudades descubrimos que son una textura plana, sin construcciones en 3D.

Sonido: 85

La música recuerda a las mejores películas de guerra y el sonido de los aviones es alucinante, una lástima que las voces de los demás pilotos están en inglés.

Jugabilidad: 82

Como corresponde a cualquier simulador no es fácil comenzar a jugar, pero gracias a un muy buen ajuste de la dificultad y cierto "tirón arcade" tras unas cuantas partidas no habrá quien nos pare.

Diversión: 79

Aunque las misiones siempre consisten en localizar objetivos y destruirlos, la variedad de escenarios y aviones consigue que resulte de lo más emocionante.

Opinión:

Namco ha sabido rescatar el desarrollo de su saga (entre el simulador y el shoot 'em up) para el primer «Ace Combat» de PS2. Puede que a nivel técnico esperásemos más de esta secuela, pero un sistema de control simplificado para "caber" en el pad y una considerable variedad de situaciones lo convierten en el mejor de su género. Tanto por realismo como por sus opciones, «Ace Combat 4» sienta las bases de lo que debe ser un simulador en una consola de nueva generación.

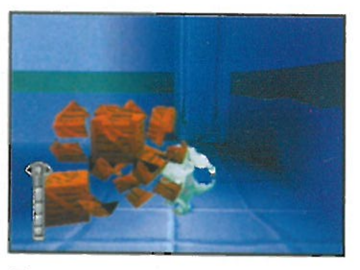
Valoración 81

Un plataformas "monstruoso"

Tras los éxitos de «Toy Story» y «Bichos», Pixar acaba de presentar en los cines su nueva película, que viene acompañada, como no, por un plataformas de PSOne dirigido a los más jóvenes de la casa.

Disney·PIXAR

MONSTRUOS, S.A.



Para convertirse en el mejor "asustador", nada mejor que empezar rompiendo estas cajas en la Isla de los Sustos. Cuantas más, mejor.

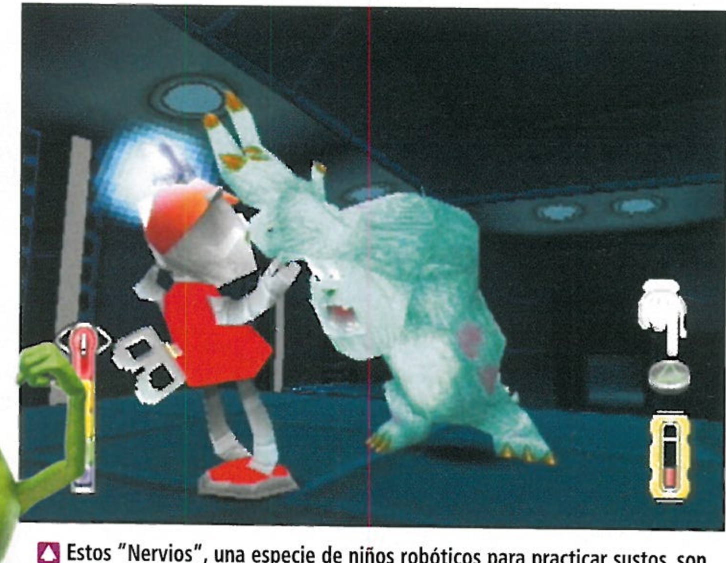


La mayoría de los niños saben que el trabajo de los monstruos es asustar a los humanos. Sin embargo, últimamente la capacidad de atemorizar de los monstruos está disminuyendo. Si esto continúa, estas pobres criaturas lo van a pasar mal: ya no podrán ganarse la vida dignamente y además los niños dejarán de gritar (y por si alguien no lo sabe, los monstruos se alimentan de los gritos de los niños...). ¡Vamos, un desastre! Para remediar tan alarmante situación, Disney ha creado Monstruos S.A., la empresa más importante de "Monstrópolis" encargada de procesar los gritos infantiles y así generar energía suficiente para abastecer a la ciudad. La compañía cuenta con un enorme campo de entrenamiento, creado por y para monstruos, con el fin de introducirles en el "gratificante" arte del susto. Pero hay algo más, aunque parezca mentira los monstruos están convencidos de que los niños son terriblemente venenosos. Por esta razón en la Isla de los Sustos sólo hay niños robots, denominados "Nervios", una especie de "punching balls" que los monstruos usan para practicar sus artimañas.

DESARROLLO MUY SIMPLE

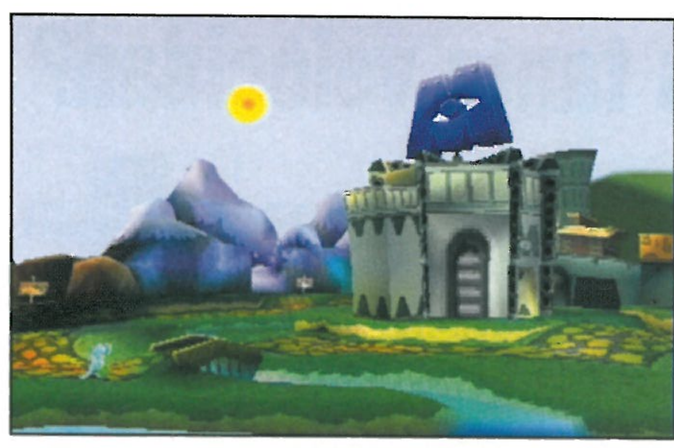
Y ahí entramos nosotros, que tenemos que asistir a esta academia con el objetivo de conseguir un puesto en la plantilla de asustadores. Tenemos a nuestra disposición dos feas, pero tiernas criaturitas: un gigantón peludo que se llama Sulley y una bola de color verde con un solo ojo llamada Mike. En cuanto nos decidamos por uno de ellos (que podemos cambiar al final de cada nivel) podremos lanzarnos de lleno a un clásico desarrollo plataformero en las tres zonas de la Isla de los Sustos (urbana, desértica y helada). En total, estas tres zonas albergan quince niveles donde la mecánica de juego es siempre la misma: saltar de un bloque a otro recogiendo la mayor cantidad de monedas posibles, y dar sustos a los Nervios que nos vayamos encontrando por el camino utilizando unas latas de cieno que hemos tenido que recolectar previamente. Así de sencillo... y así de simple, porque como está dirigido a un público joven, en este juego no hay muchas cosas que hacer, ni muchas dificultades por superar. De lo que se trata es de que los más pequeños se lo pasen lo mejor posible sin complicaciones con sus monstruos favoritos, que además tienen las voces de la película. Ellos notarán menos su discretito apartado gráfico y técnico y no le pondrán tantas pegas como los más mayores al desarrollo "simplón" que tiene el juego.

Enrique Rabasco



Estos "Nervios", una especie de niños robóticos para practicar sustos, son de lo más pesado: se esconden por los rincones y para liquidarlos hay que gritar sin parar. Sulley lo tiene difícil para dar miedo, porque ¡es tan adorable...!

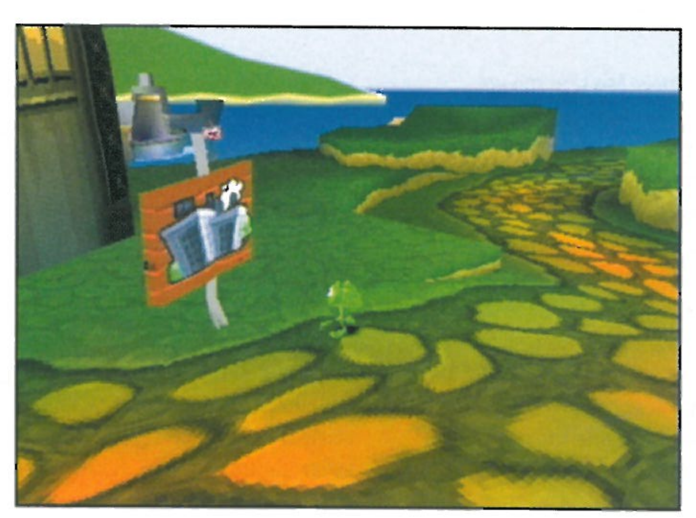
- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Disney**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **26,99€ (4.490 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**



En Monstrópolis se alza la mayor empresa dedicada al procesamiento de gritos. Nuestra misión: encontrar más combustible dando sustos.



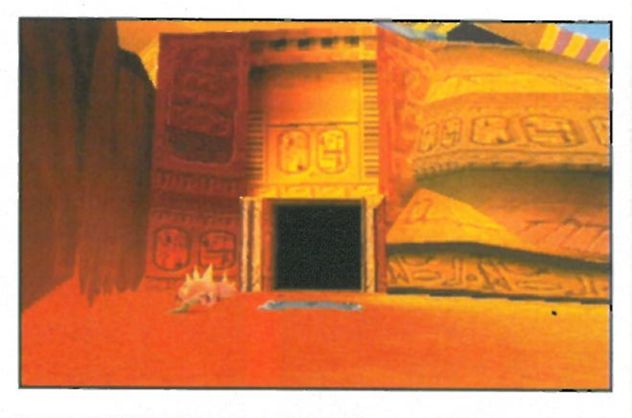
Sulley y Mike, esconden, bajo esa apariencia "terrorífica" dos buenos corazones. Estos dos "bichos" quieren ganarse un puesto en la plantilla de «Monstruos S.A.»



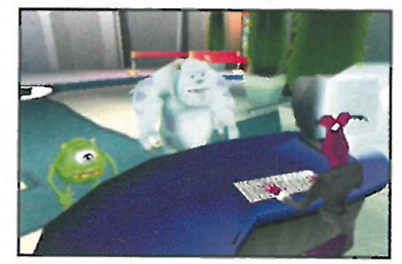
Aunque técnicamente se limita a cumplir, la baja DIFICULTAD de este plataformas lo hace ideal para los más JÓVENES.



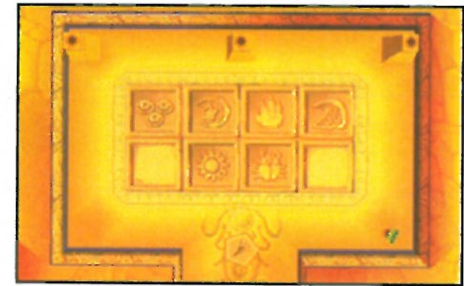
Si quieres avanzar tendrás que completar tres mundos: la ciudad, el desierto y la nieve.



Mike o Sulley: Tú eliges



Para entrar en la academia tienes que decidirte por uno de estos dos personajillos. El grandullón (Sulley) resulta algo patoso, mientras que el verde de un solo ojo (Mike) es algo nervioso. Más adelante podremos ir alternando.



Entradas secretas, sustos, algún que otro puzzle por resolver y unos cuantos niveles de bonus. Uhmm...Esto se pone muy interesante.

Alternativas: Recién salido del horno tenemos a «Harry Potter», un juego más fácil y corto, pero muy superior en los apartados técnicos. Si preferís algo más complicado, quizá los tres «Spyro» o incluso la serie «Crash Bandicoot» sean la alternativa perfecta a los entrañables "monstruos" de Disney.

Gráficos: 60

Son sencillos, nada espectaculares, y cumplen justito su cometido de recrear el ambiente de la película. Lo mejor es su colorido, muy fiel al espíritu Disney-Pixar.

Sonido: 70

Aunque las voces de los personajes no se prodigan demasiado, es todo un lujo contar con el doblaje de la peli. Eso sí, la música y los efectos no están a la altura.

Jugabilidad: 75

Los pequeños no encontrarán ningún problema con los movimientos de los monstruos, y el juego resulta de lo más sencillo.

Diversión: 69

Quince fases de escasa dificultad mantendrán entretenidos durante unos días a los "jovencitos" de la casa. Eso sí, en estas fases hay muy poca variedad de cosas que hacer salvo recoger cieno, asustar nervios y reventar cajas.

Opinión:

«Monstruos S.A.» es un plataformas más, incapaz de competir con los grandes del género en PSone por su discreto apartado técnico y su desarrollo demasiado simple, pero que cuenta con el importante aliciente de estar basado en una película que vuelve locos a los espectadores más pequeños. Ellos sin duda no prestarán demasiada atención a estos fallos y por el contrario disfrutarán bastante pegando sustos con sus "monstruitos" y viendo los vídeos de la película que incluye, que es lo que busca el juego a fin de cuentas.

Valoración 68

¿Resistirás tanta velocidad?

Wipeout Fusion

Después de pasar dos años esperando a que programaran la primera entrega de la saga «Wipeout» en PlayStation 2, por fin nos encontramos ante el juego más rápido de la galaxia: más naves, más circuitos y más armas que nunca, pero, sobre todo, más velocidad en la mejor entrega de toda la serie.

Y es que esta famosa saga, que nos propone participar en trepidantes competiciones futuristas de naves anti-gravitatorias que además pueden disparar todo tipo de armas a sus rivales, fue una de las más emblemáticas de PlayStation, y por eso se ha convertido en uno de los títulos más esperados en PS2. Pero hablemos de lo que ofrece «Wipeout Fusion», que es lo que realmente importa.

Como os decíamos, el protagonismo recae en unas naves que corren a velocidades de locura por unos circuitos imposibles, con rizos, saltos, peraltes que desafían la gravedad y zonas que aumentan nuestra velocidad o proporcionan armas, es decir, la misma mecánica que casi todos conocíais. Eso sí, como era previsible, esta nueva entrega nos ofrece un apartado gráfico espectacular, con unos circuitos más enrevesados y detallados que nunca, efectos de luz, polvo, unas naves mejor diseñadas que nunca, y que se van destrozando a medida que nos atacan los rivales... y, como no, una delirante velocidad. Una auténtica pasada a la que sólo hay que reprocharle algunas esporádicas ralentizaciones.

MÁS OPCIONES QUE NUNCA

Pero no menos destacable es el aumento en las posibilidades de juego. Para empezar, nos encontramos nada menos que con 32 modelos de naves, 28 armas diferentes y 42 circuitos, que pueden recorrerse en ambos sentidos. Vamos, casi tres veces más "de todo" que la última versión de PSone. Por otro lado, el control, aunque es idéntico a los anteriores en cuanto a la configuración de los botones, resulta un poco más preciso y suave. Además, a los modos de juego que ya conocemos -arcade, liga, multijugador para dos usuarios y contrarreloj- se les une uno nuevo, el de los desafíos, que consiste en diferentes pruebas al estilo "destruye a cinco rivales" y cosas por el estilo.

Como veis, básicamente es el mismo «Wipeout» divertido y trepidante de siempre, pero mucho mejor hecho que los anteriores y perfectamente adaptado a la capacidad de PS2. La mejor versión de la saga.

Roberto Ajenjo



Algunas armas sólo estarán disponibles después de las victorias.

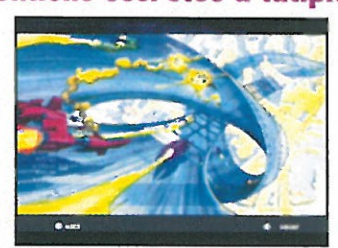




Entre los efectos de luz de los motores, las estelas, explosiones, y la lluvia, uno no sabe si ponerse las gafas de sol para los destellos o sacar el paraguas...

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **SCEE**
- Precio: **48,02€ (7.990 ptas.)**
- Jugadores: **1 ó 2** (TP)
- Idioma: **Castellano**

Contiene secretos a tutiplén





Al principio contaremos con dos pilotos, tres naves, y otros tantos circuitos para jugar, pero a medida que vayamos avanzando en los modos de juego, iremos activando decenas de opciones para disfrutar durantes meses.



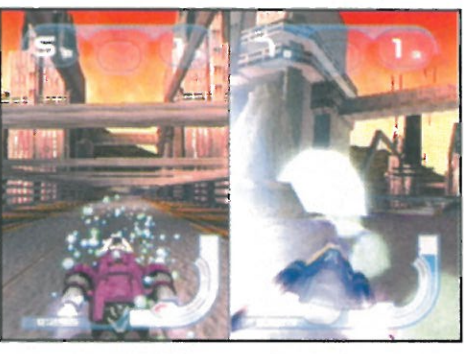
Ahora es más sencillo alcanzar la primera posición, pero los rivales son tan agresivos que en más de una -y de dos- ocasiones nuestra nave no aguantará hasta el final de la carrera...

Manteniendo el MISMO estilo, esta versión para PS2 se convierte en la MEJOR entrega de toda la saga.





Las naves han sido completamente rediseñadas para la ocasión, y ahora hasta se ve el piloto... ¿Le veis en la derecha, pequeñito?



El modo para dos jugadores (no hay para 4) mantiene un nivel técnico aceptable, pero a veces se ralentiza un poco.

¿Dónde está el sueloooo?





Si después de jugar a las tres entregas anteriores de «Wipeout» pensabais que no sería posible liar más el diseño de los circuitos, esperad a ver los que hay en este juego: Rizos, vueltas, espirales y saltos como nunca antes los habíais visto.



Alternativas: *El estilo de juego se asemeja mucho al de las motos de «Extreme G3», pero «Wipeout Fusion» resulta mucho más divertido (las armas, el control de las naves, la cantidad de naves y circuitos...).*

Gráficos: 87

Los escenarios son, desde luego, lo más espectacular del juego, y con los efectos gráficos la cosa mejora mucho. La sensación de velocidad es elevadísima, y sólo hemos detectado unas pequeñas ralentizaciones, pero nada grave.

Sonido: 79

Seguro que la banda sonora vuelve a entusiasmar a los amantes de la música electrónica, aunque, en el fondo, tenemos que reconocer que a nosotros nos gustó un poco más la que salía en «Extreme G III».

Jugabilidad: 83

El control es suave y preciso, y el manejo de las naves es muy sencillo. Eso sí, a tanta velocidad, no siempre es fácil recorrer tan enrevesados circuitos (ahí está la gracia, claro).

Diversión: 85

Los que conozcáis la saga podéis imaginar qué es lo que puede esperarse de este trepidante juego: velocidad y acción a raudales. Si a ello le sumamos tal cantidad de circuitos, naves y armas, hay emoción para mucho rato.

Opinión:

«Wipeout Fusión» da lo que promete: velocidad supersónica, acción trepidante y espectáculo visual. Igual que en las entregas anteriores, pero con un mejor acabado en todos sus apartados y con muchos más elementos -circuitos, naves y armas- que alargan la vida del juego. Es posible que se eche en falta un multijugador a cuatro y alguna novedad más en los modos de juego, pero aún así es un juego de primer nivel, que seguro va a encantar a los fans de la serie.

Valoración 84

- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Microids**
- Distribuidora: **Cryo**
- Precio: **33,00€ (5.491 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano (textos)**

¿Una aventura gráfica "de verdad" en GBC? Ver para creer, y más si tiene un apartado visual in-cre-í-ble y nos acompañan los dobles "freaks" de Mulder y Scully.

¿Expediente - Pez?

The FISH Files

¿Os imagináis a unos chavalotes despitadillos metidos en un auténtico caso de Expediente X? Pues, aunque no lo creáis, esto es lo que ocurre en este juego cuando se les encarga a tres mozalbetes custodiar un valioso pez dorado. Ellos lo pierden, claro, pero... un momento: ¿es posible que Dante, Korsellos y Fritz, los protagonistas, no hayan perdido sus mascotas, sino que hayan sido abducidas como parte de una conspiración interplanetaria de peces alienígenas? ¡Pues sí! Menos mal que estos tres "mataos" de turno cuentan con la ayuda del FBI, ¡nada menos que de los mismísimos agentes Mulder y Scully en persona! Bueno, aunque aquí se llaman "Folder y Smelly", pero se les reconoce a primera vista.

Este es el hilarante y atractivo argumento de «The Fish Files», una aventura gráfica clásica, o sea, que nos movemos por unos 120 escenarios, divididos en 7 zonas distintas: la universidad, las afueras, los suburbios, la ciudad, el hogar de Korsellos, la década de los 60, zonas de guerra y la nave de los invasores. En estos lugares tenemos que dialogar con multitud de personajes (más de 50), así como revisar hasta el último rincón. Además, Dante y sus compadres tienen unos bolsillos muy hondos, ya que pueden coger tantos cacharros como quieran y combinarlos, todo ello bajo un interfaz de control muy sencillo: caminas por la pantalla, se van resaltando los objetos a nuestro paso, y elegimos si queremos examinarlos o quedárnoslos pulsando el botón A o B.

Normalmente este tipo de juegos tienen una dificultad más bien alta, pero no es el caso de «The Fish Files», que más bien está enfocado a un público joven. Eso no significa que el juego sea un paseo, pero los más veteranos se lo pulirán en poco tiempo. De todos modos, gran parte del encanto de este cartucho viene dado por sus personajes, una panda de "freaks" que no dejan de soltar "paridas", puyas y chascarrillos (en castellano). Y gracias al modo High Colour, los escenarios y personajes tipo "cómic" nos dejan alucinados desde la primera pantalla, con un nivel gráfico tan alto que incluso en GBA resultaría sorprendente.



Aventura clásica a la vista: explorar, hablar y resolver puzzles.



El cocinero chino nos ayudará... pero no penséis que lo "halá glatis".









Oh oh, ¿cómo evitar a la "sargento" para entrar en los cuartos de las chicas? Buscaremos una puerta trasera.

Gráficos:	95
Sonido:	76
Jugabilidad:	88
Diversión:	87

Opinión:

A la altura de clásicos como «Maniac Mansion» o «Broken Sword» para PSOne, «The Fish Files» no es sólo una aventura magnífica, sino el juego más flipante a nivel técnico para esta consola, a excepción de «Alone in The Dark IV». Si os atrae el género (ya sabéis que no tiene prácticamente acción) haceos con él inmediatamente.

Valoración 89

La guerra del futuro se libra en PS2

El ejército te necesita, ¿te atreves a pilotar las enormes máquinas de guerra del futuro? Pues más te vale que vayas practicando, porque en «Dropship» no sólo debes tomar los mandos de los tanques y aviones más poderosos, sino también demostrar que, cuando se trata de estrategia, no te hace sombra ni Napoleón. ¡A formar!



DROPSHIP

Normalmente, cuando se trata de lanzar un juego de guerra lo más realista posible, todas las compañías se inclinan por un simulador o por un juego de estrategia en tiempo real, pero el caso es que ninguno de estos dos géneros ha terminado de llenarnos del todo en sus anteriores apariciones para consola. Así que, después de un larguísimo periodo de desarrollo (ya que «Dropship» se anunció junto con el lanzamiento de la consola hace más de un año) la propia Sony se ha encargado de combinar los dos estilos de juego para hacer las delicias de sus usuarios más "guerreros". Como si se tratase de un simulador, en este juego controlamos todo tipo de vehículos militares, desde los"dropships" que le dan nombre (enormes aviones de transporte) hasta tanquetas, y cada uno de ellos posee diferentes caracteristicas y un sistema de control distinto. Y claro, en cuanto nos ponemos a los mandos de alguno de estos vehículos, vemos que tenemos que estar atentos a los indicadores de velocidad, altitud, radar, municiones y todo lo que se os pase por la cabeza. O sea, que hay que estar controlando tantos elementos que moverse por el campo de batalla resulta un poco complicado al principio, aunque el control responda sin problemas. Y si encima te persiguen un montón de enemigos inteligentísimos, como es el caso, pues eso, que cada batalla se convierte en todo un reto.

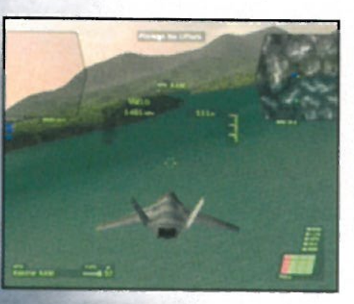
PARA BUENOS ESTRATEGAS

Porque no vayáis a pensar que en «Dropship» todo consiste en disparar sin más como en cualquier shoot'em up. Las misiones están estructuradas en pequeños objetivos (escoltar un convoy, volar una base enemiga...), que se llevan a cabo de manera coordinada con el resto de nuestro batallón siguiendo las instrucciones que recibimos de nuestros superiores por radio (en castellano).

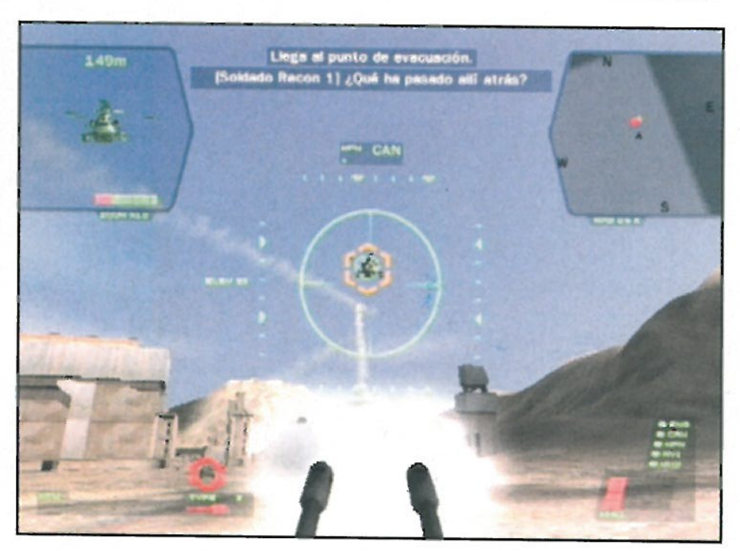
Además los escenarios también tienen su importancia a la hora de planear un ataque, pues en muchas ocasiones el terreno nos permite ocultarnos o atacar con ventaja. Eso sí, aunque los decorados tienen un tamaño enorme y son muy sólidos, después de combatir unas cuantas veces en el mismo terreno, da la impresión de que están "vacíos", ya que los únicos elementos que hay son campamentos y tanques enemigos. Cosas de los desiertos.

Si os gustan los juegos de guerra, vais a disfrutar de lo lindo con «Dropship», aunque como corresponde a todo buen simulador, hacen falta unas cuantas horas para cogerle el "truco". Y como es un juego en el que hay que hacer mucho más que darle al gatillo, recordad que ganaréis más batallas con la cabeza que con las armas...

David Martínez





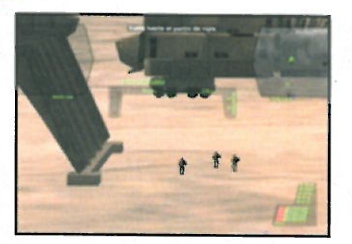


Acertar con una ametralladora de 70 mm. a un helicóptero que nos persigue a toda velocidad por el desierto no fácil. Menos mal que conduce otro...

- Tipo: **Simulador de guerra**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **59,5€ (9.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(+16 años)**
- Idioma: **Castellano**

Armas de última tecnología

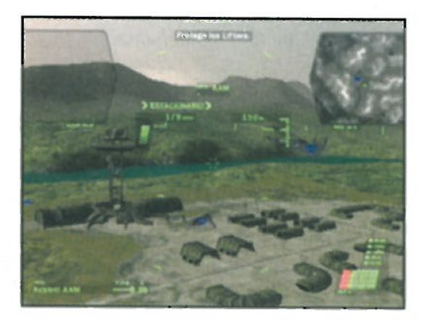




Aunque algunos escenarios parecen un poco vacíos, el motor gráfico es muy bueno. Fijaos en el aspecto de las pantallas: ¡si parece la Guerra del Golfo! Y lo mejor de todo es que el zoom nos permite acercarnos hasta verle la cara a las pequeñas tropas poligonales. Esto sí que es un arma.



Antes de cada misión tenemos acceso a un completo dossier en el que se nos explican los parámetros del objetivo y las características de nuestro vehículo. ¡Y todo está en castellano!



Esta mezcla de ESTRATEGIA y SIMULACIÓN nos gusta, pese a su dificultad.





Aunque las "dropship" son naves de transporte, también van armadas con misiles, bombas y ametralladoras. Vamos, que no le falta arsenal.

Alternativas: *No hay ningún juego igual a «Dropship». Como simuladores puros encontramos «ThunderHawk» (helicóptero) y muy pronto «Ace Combat 4» (aviones).*





Los niveles de combate aéreo (a bordo de esta especie de F-16) no tienen nada que envidiarle a otros simuladores de combate "exclusivos".

Los vehículos de guerra





Además de pilotar aviones, «Dropship» nos da la oportunidad de meternos en una tanqueta o incluso manejar ametralladoras de posición. ¡Esto es la guerra!

Gráficos: 83

Los escenarios tienen calidad casi fotográfica, y los efectos de explosiones y disparos son muy buenos, pero se echan en falta más elementos en el campo de batalla. Por cierto, el efecto de zoom es una pasada.

Sonido: 90

La apropiada música "militar" y el buen doblaje al castellano se quedan incluso pequeños al lado de los geniales efectos de sonido de ametralladoras y motores.

Jugabilidad: 78

Su original sistema de juego, mezcla de estrategia y simulador, necesita unas horas de práctica. Sin embargo, en cuanto nos hacemos con los diferentes vehículos no se le puede poner ningún "pero".

Diversión: 82

Un desarrollo muy variado y una ambientación que parece sacada de la mejor película bélica son suficientes para mantenernos pegados a la pantalla durante muchas horas.

Opinión:

«Dropship» no es un juego para todo el mundo. Su elevada dificultad y el tiempo que requiere controlar todos los indicadores pueden echar para atrás a los que busquen un simple juego de acción. Sin embargo, los aficionados a los juegos de guerra encontrarán en su realismo y en la combinación de estrategia y simulador, uno de los desarrollos más interesantes que han pasado por cualquier consola. A destacar su gran ambientación, de las mejores que se han visto en PS2.

Valoración 82

Repartiendo leña... en dos dimensiones

GUILTY GEAR X

La lucha en 2D no ha muerto. Los chicos de Arc System, los padres de «Guilty Gear», dan este mes su réplica al sensacional «Capcom vs. SNK» con un juego que, sin alcanzar al de Capcom, nos hace olvidarnos por un rato de nuestros queridos polígonos.

Llevamos mucho tiempo oyendo hablar que la lucha 2D ha muerto dejando paso a los polígonos, pero una vez más, al ver juegos como éste, tenemos que decir que son comentarios "sin fundamento" como diría Arguiñano. Porque este «Guilty Gear X» entra por la puerta grande, para deleite de los amantes de la lucha. ¿Argumento? Bueno, algo hay. Una directa continuación del que vimos en PSOne: una casta de guerreros alterados genéticamente lucha contra la corporación que les ha amargado la vida. Y poco más, porque este género tampoco lo necesita, ¿verdad? Lo que importan son las "galletas", y es ahí donde el juego se desfoga bien a gusto.

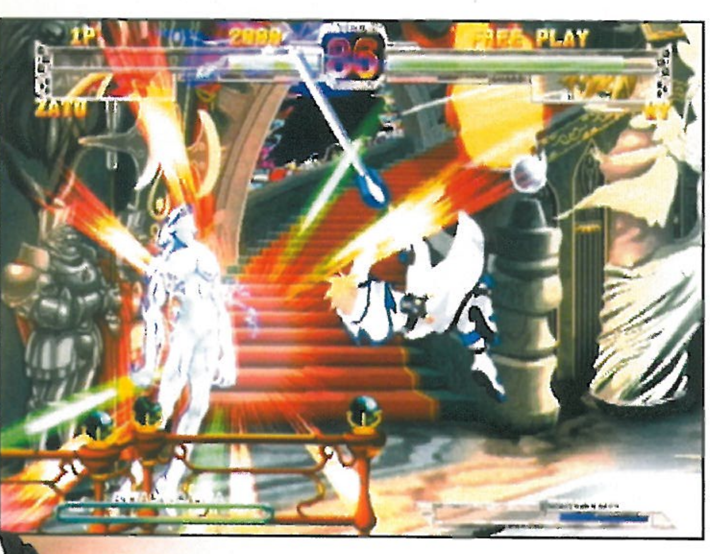
«Guilty Gear X» sigue al dedillo las normas de todo buen "machaca", pero elevadas al cubo. Aunque sus escenarios no sean tridimensionales como en «Capcom Vs. SNK 2», su principal competidor, os aseguramos que os costará encontrar otros tan bonitos y detallados. En ellos se baten el cobre luchadores de esos que ocupan más de media pantalla, bien diseñados, mejor animados y sin los dichosos "jaggies" en los bordes. Una galería de peleones que va desde el típico fortachón (más lento que una tortuga) al héroe macarra, pasando por chicas "de las de quitar el hipo" y hasta tipos raros con una bolsa en la cabeza, ¡como suena!

JUGABILIDAD A TOPE

Por lo tanto, «Guilty Gear X» entra por los ojos, por los oídos... y también por las manos. Su sistema de juego es capaz de conquistar tanto a los fanáticos de los combos más complicados, como a los sufridos "machacabotones". Así que podemos entrar al trapo, o dedicarle unas cuantas horas al entrenamiento para potenciar los golpes de nuestro personaje favorito. Ah, sin olvidar la auténtica marca de la casa: los ataques "Destroy", atractivos siempre que no tengas escrúpulos en terminar la pelea en un solo golpe. El apartado sonoro, por su parte, le pone la guinda al conjunto. Una perfecta selección de grandes temas: heavy, speed, epic y otros tipos de metal cañero que deben evitar a toda costa fans de Ricky Martin y similares. Ojalá otros juegos tomasen nota y trabajasen más su apartado musical...

En definitiva, «Guilty Gear X» es un verdadero pastel, pero que sería mucho más sabroso de contar con mayor número de personajes: los 15 del juego se quedan cortos frente a los 52 de «Capcom Vs. SNK 2». Un fallo importante sin duda, pero si apreciáis este artesanal estilo de juegos y ya os habéis "pulido" el otro, nada impide que lo compréis.

Miguel Angel Sánchez



Los golpes duelen más si vienen con efectos gráficos como éstos, ¿verdad? Zato lo va a flipar con esa estocada que se le viene encima...



Este tipo tan aguerrido podría pasar por un "Caballero del Zodiaco".



- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Arc System**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **59,50€ (9.990 ptas.)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(16 años)**
- Idioma: **Inglés**

Con personalidad propia

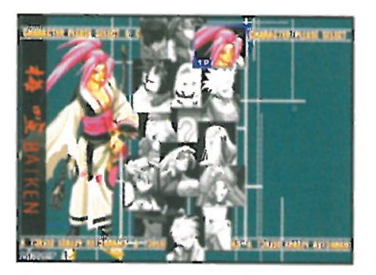




Se ha puesto mucho cuidado en crear luchadores con personalidad, capaces de codearse con los "consagrados" del género: Venom, Potemkin, Johnny, Baiken... Tienen un diseño tan "currao" que podrían tener su propio anime.



Los ataques se ajustan a la personalidad de cada personaje; o si no, fijáos en la reacción de "Mister Rarito" cuando muerde el polvo. ¡Typical Japanish!



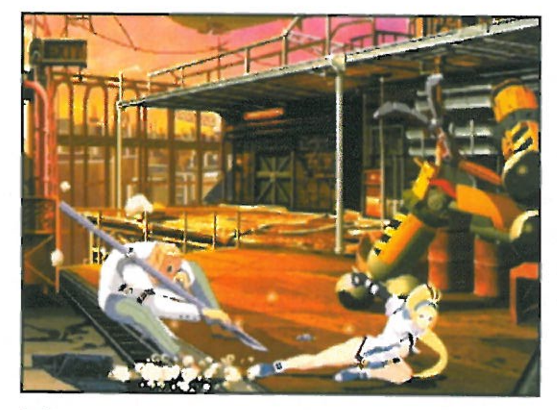
La desventaja son sus pocos personajes: ¡15 para tan buen juego!



Los ataques "Destroy" pueden acabar con el combate en pocos segundos, aunque no son fáciles.

Este torneo en 2D está muy **BIEN** realizado, pero **FALTAN** luchadores y opciones.





No os engañan vuestros ojos: ¡ese tío lucha con una bolsa en la cabeza! Algunos luchadores son así de raros.



Puede que no sean 3D, pero no se puede negar que los escenarios "se salen" por su diseño y belleza.





Alternativas:

«Guilty Gear 2» sólo tiene un único y directo rival: «Capcom Vs SNK 2», con muchos más luchadores, escenarios en tres dimensiones y unos personajes más veteranos y carismáticos. Y si lo que os va son las 3D, tenéis el gran «Tekken Tag Tournament».

Gráficos: 83

Aun contando que hablamos de 2D, los luchadores "tochísimos" se mueven casi como personajes de dibujos animados. Eso por no hablar de los escenarios, muy bien dibujados.

Sonido: 86

¡Kaña, kaña y más kaña! Una selección perfecta de temas brutales que harán las delicias de los buenos metaleros. Ah, y los tortazos tampoco son mancos...

Jugabilidad: 83

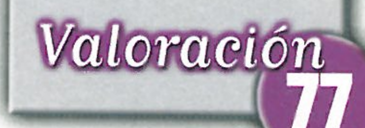
Su perfecto control favorece que cualquier jugón se haga con los luchadores a la primera, ya seas un tío "monogolpe" o un fanático de los combos. No es la profundidad de «Tekken», pero mola.

Diversión: 72

¡Ay, qué dolor! Su gran calidad se ve algo empañada por la escasa variedad de modos de juego y el escaso número de luchadores? ¿15? A estas alturas son pocos.

Opinión:

En un mundo dominado por los luchadores con sopocientosmil polígonos, o escenarios más grandes que el Retiro, «Guilty Gear» nos demuestra que los juegos de lucha en dos dimensiones son una buena alternativa a los juegos de "galletas" tridimensionales. Aunque se queda un corto en opciones y luchadores, y ni en sueños podría arrebatarle el trono a «Capcom vs SNK 2», se trata de un juego entretenido y muy bien realizado. Si os gusta la lucha y os habéis pulido el de Capcom, puede ser una opción la mar de sana.



¿Os imagináis cómo sería no poder despertar y quedar atrapado en vuestras propias pesadillas? Pues eso es lo que sucede en este nuevo plataformas de Ubi para PS2, original, pero poco jugable y difícil como él sólo.

Plataformas de pesadilla

Evil Twin
Cyprien's Chronicles



El detalle de personajes y escenarios es muy alto. Lástima que las cámaras nos lo fastidien todo.



Cyprien puede escalar y agarrarse a salientes además de saltar, claro.

"Érase una vez un muchacho llamado Cyprien, que vivía en un lúgubre orfanato..." Así podría empezar esta historia, más propia casi de un cuento que de un videojuego. Y es que no cabe duda de que lo mejorcito de «Evil Twin» es su argumento de pesadilla, plagado de lugares y personajes dignos de la fantasía más oscura. Como ya os hemos comentado, el protagonista es Cyprien, un niño huérfano que -para colmo de males- cumple años justo el día en que murieron sus padres. Es por eso que sus amigos del orfanato deciden prepararle una fiesta sorpresa, la cual le provoca un "cabreo" tan grande que, sin saber muy bien cómo, transporta a sus amigos a otro mundo. Justo después, el pequeño se despierta también en una lugar totalmente diferente (en realidad son sus propias pesadillas), y lo único que puede hacer es avanzar para descubrir dónde está y qué le ha pasado a sus amigos. ¡Vaya historia! Pues bien, para recrear este mundo imaginario, los programadores han optado por unos escenarios que parecen sacados de la película "Pesadilla antes de Navidad", llenos de habitantes y lugares muy extraños y, claro, montones de plataformas. Estos escenarios están repartidos por ocho islas, cada una con una ambientación diferente y divididas a su vez en 76 zonas, con la libertad de desplazarnos entre ellas cuando queramos. Nuestro cometido es recorrer los escenarios cumpliendo una serie de misiones que van surgiendo a nuestro paso, como hacernos con un preciado objeto o bien derrotar a algún enemigo, pero con los saltos plataformeros como nota constante. Y si la cosa se pone fea, podemos transformarnos en un superhéroe llamado "Súper Cyprien" y mejorar nuestras habilidades por un tiempo.

PROBLEMAS JUGABLES

A priori, pues, todo promete mucho, pero pronto comenzamos a encontrarle fallos muy importantes. Gráficamente el juego es irregular, porque los escenarios combinan detalles de buena calidad, como los efectos de luces y su gran riqueza de texturas, con otros bastante malos, como los bailes de polígonos o que nuestro personaje se vea demasiado pequeño y tenga unas animaciones algo bruscas.

Pero si hay algo negativo que se deba destacar en «Evil Twin» es su inapropiado sistema de cámaras que, debido al mencionado pequeño tamaño del personaje y a sus bruscas animaciones, consigue que cada salto sea casi una lotería, pues la visibilidad es, en muchas ocasiones, bastante mala. Este inconveniente -"criminal", sobre todo tratándose de un juego de plataformas- unido a la dificultad que de por sí tiene el juego, a un control no demasiado afortunado y que casi no hay puntos para salvar la partida, nos obliga a repetir una y otra vez las mismas fases hasta conseguir avanzar, lo que puede hacernos perder la paciencia.

Una pena, porque el planteamiento inicial es interesante, pero todos estos problemas pesan mucho, mucho...

Gabriel Pichot



Los puntos para salvar la partida son tan escasos y la dificultad es tan alta que a veces dan ganas de "asesinar" al juego.



Tipo: **Plataformas**
Compañía: **In Utero**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **57,07€ (9.490 ptas.)**
Jugadores: **1** (TP)
Idioma: **Castellano (textos)**

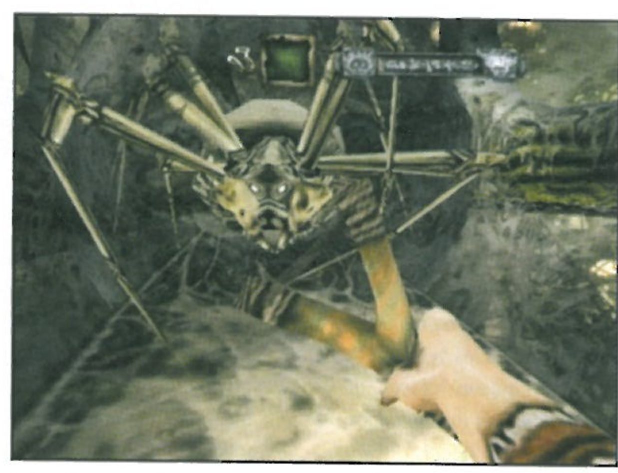
Gente nada corriente





El mundo de pesadilla de Cyprien está poblado por personajes de lo más raro (normal, claro, a ver lo que tenéis vosotros en vuestro "cerebrito"), que parecen sacados de la película "Pesadilla antes de Navidad". Lo bueno es que nos darán ítems y nos encargarán misiones.

Los problemas con el CONTROL y la ineficaz cámara estropean una HISTORIA de lo más atractiva.



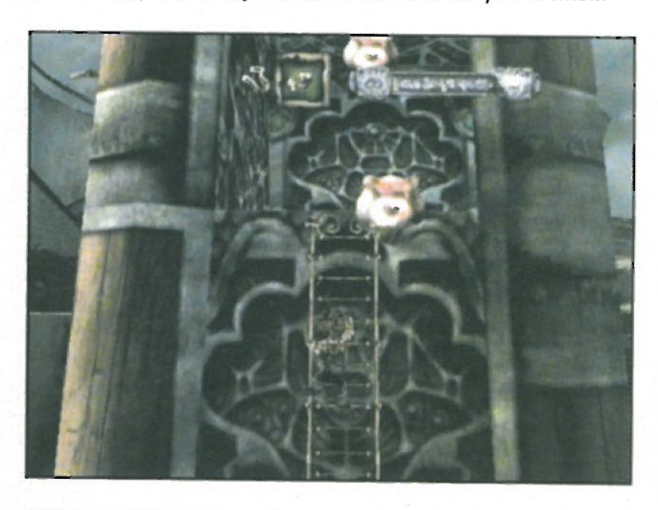
Podemos utilizar la vista subjetiva para apuntar mejor, y decidir quién se va a llevar un chinazo. ¡Son armas de última generación!



Los saltos y el combate son los ingrediente fundamentales de la aventura. Lástima de control...



El diseño de los escenarios, y sobre todo el de los poblados, está pero que muy bien trabajado. Parece sacado de cualquier cuento...





Por lo menos el argumento del juego, que es lo mejor, podemos disfrutarlo en castellano.

Superhéroe al instante





A base de coger ítems podemos llenar un indicador, y entonces nos transformaremos en Súper Cyprien, pudiendo saltar más alto, planear o lanzar ondas al estilo Goku.

Alternativas: *El rey indiscutible de las plataformas en PlayStation 2 es «Jak & Daxter», aunque si lo que te gustan son las sagas de plataformas con solera, no estaría de más que probases la cuarta entrega de Crash.*

Gráficos: 71

Los escenarios, aunque oscuros, son bonitos y detallados, pero a ello hay que contraponer el reducido tamaño del personaje y el molesto "baile" de texturas. Un notable.

Sonido: 63

La música es muy buena y apoya la ambientación fantástica de los escenarios, pero los efectos sonoros son de lo más pobre, consiguiendo un resultado un tanto desigual. Además, las voces de los personajes están en inglés.

Jugabilidad: 52

La cámara se convierte en el principal enemigo de Cyprien, obligándole a hacer decenas de saltos a ciegas. Si a esto unimos el desajustado control, obtenemos un título incómodo y difícil de jugar.

Diversión: 56

Su original historia y su larga duración no pueden compensar sus evidentes defectos de control y su altísima (exasperante) dificultad. Es complicado divertirse cuando se interponen tantos obstáculos.

Opinión:

Este título presenta uno de los argumentos más atractivos que hemos visto en un plataformas, pero luego lo tira por la borda por culpa de una discreta jugabilidad, un infame sistema de cámaras y una dificultad de las de acabar tirando la consola por la ventana. Si consigues sobreponerte a esto, que no es fácil, puede que disfrutes de su argumento, pero cuenta con suficientes defectos como para no destacar en su género, sobre todo tras ver «Jak & Daxter».

Valoración 56

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **48,04€ (7.990 ptas.)**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

¡Menuda sorpresa! Resulta que en Disney se han enterado, no sólo de que el "coco" sí existe, sino de que se gana "las judías" asustando a la gente... ¡también en GBA!

¡Un monstruo en mi GBA!

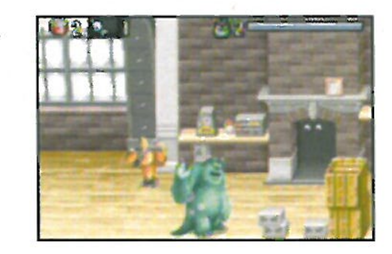
Disney·PIXAR MONSTRUOS, S.A.

Pixar (creadores de peliculones como «Toy Story» y «Bichos»), regresa al mundo de las consolas con una nueva historia que llega también a la pequeña GBA. Así, «Monstruos S.A.» nos mete en la peluda piel de Sulley, un enorme monstruo con un corazón aún más grande, que deberá ayudar a la pequeña Boo, una humana que no tiene miedo a los monstruos, a regresar a su casa sana y salva.

En este caso, el desarrollo del juego no sigue paso a paso el de la película, sino que opta por la clásica fórmula del plataformas. Nos esperan cinco niveles divididos en varias subfases cada uno, en las que debemos buscar las piezas del puzzle que abre el siguiente nivel. Por el camino podemos recoger ítems, caramelos, energía extra o nuevos "sustos". Y, además, de vez en cuando nos las veremos con un jefe final, como el "plasta" de Randall (uno de los enemigos más "chungos" del juego...).

Desde luego, no se puede decir que sea precisamente una fórmula muy revolucionaria, ni tampoco difícil (pese a sus tres niveles de dificultad), pero el caso es que este cartucho se hace querer. No hay más que ver las animaciones de Sulley y el cuidado que se ha puesto para que tanto él como sus colegas sean idénticos a los modelos de la película. Como en ella, este bichote azul puede andar de puntillas, saltar y dar sustos a voz en grito, que le servirán para noquear a los enemigos que se encuentre y dejar "fritos" a los jefes finales. Los escenarios tampoco se quedan atrás, ya que han sido creados con muchos detalles y un colorido muy llamativo. Destaca también el apartado sonoro, sobre todo los continuos berridos que "pega" el bueno de Sulley.

¿Pegas? Quizás las de siempre: no es demasiado largo, se hace lineal y está dirigido a un público más bien joven. Pero con unos personajes tan simpáticos, bien podría merecer la pena darle, al menos, una pequeña oportunidad a este cartucho.





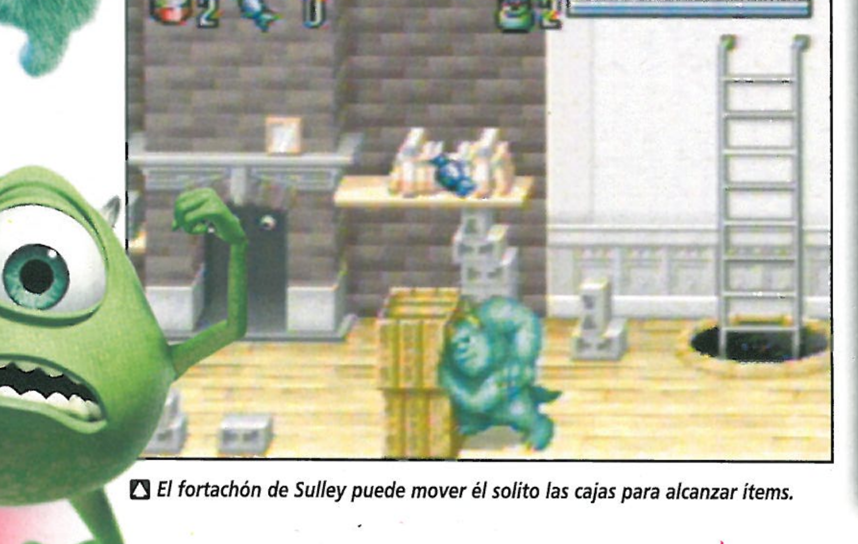




Unas secuencias fijas de la película nos introducen en la historia.



Al final de cada nivel nos espera un jefe final. Tranquilos, son facilillos.



El fortachón de Sulley puede mover él solito las cajas para alcanzar ítems.



Gráficos:	80
Sonido:	83
Jugabilidad:	81
Diversión:	72

Opinión:

«Monstruos S.A.» tiene un nivel técnico bastante alto y, aunque no deja de ser el típico plataformas de Disney, el carisma de sus protagonistas y su sentido del humor nos sacará más de una sonrisa en cada partida. No alcanza las cotas de los reyes del género (Mario y Wario, por supuesto), pero es bastante entretenido.

Valoración 79

¡CONVIÉRTETETE EN EL REY DE LAS CALLES!









- La Inteligencia Artificial del juego otorga a los personajes una inigualable credibilidad.
- Siembra el caos y la destrucción en cuatro distritos comunicados entre sí con más de 30 misiones.
- Completa las misiones en el modo Progresivo o simplemente deambula por las calles causando destrozos en el Modo de Juego Libre.









Tipo: **Shooter musical**
Compañía: **Sega**
Distribuidora: **Sony**

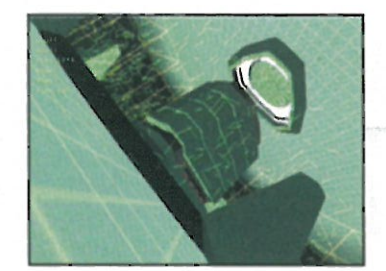
Precio: **59,50€ (9.900 ptas.)**
Jugadores: **1** **(TP)**
Idioma: **Castellano**

Disparando a ritmo de "techno"

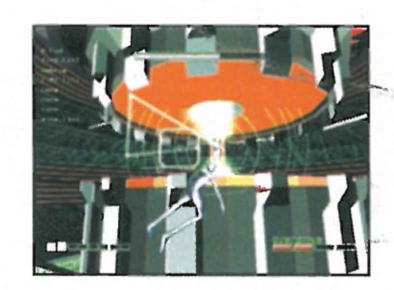


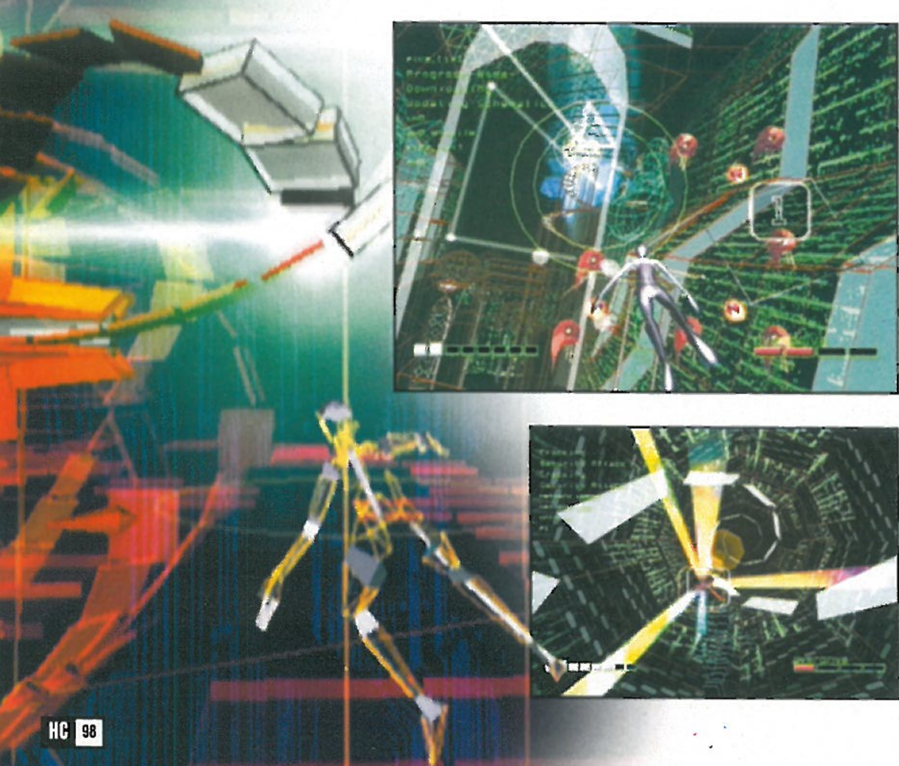
Los creadores de «Space Channel 5» (el juego protagonizado por Ulala que esperamos para el mes que viene en PS2), han creado un originalísimo "shooter" que, como os comentamos el mes pasado en la versión de DC, combina los disparos y la música para sumergirnos en todo un mundo de nuevas experiencias.

Esta vez, el genio Mizuguchi nos sorprende con un "shoot'em up" en 3D de lo más original, en el que la música y el apartado visual se llevan todo el protagonismo, incluso dejando a la jugabilidad en un segundo plano (aunque no olvidada). Nada más empezar, ya nos tenemos que ver las caras con su curioso sistema de control: aunque el entorno que nos rodea es 3D, nosotros no tenemos control directo sobre el personaje (que se mueve por sí solo) y únicamente se nos da la opción de desplazar una mirilla, que al estilo «Fantavision» debemos pasar -mientras mantenemos el botón de disparo presionado- por encima de los enemigos. Así quedan "marcados" y, entonces, sólo tenemos que soltar el botón de disparo para verles estallar. Sencillo, ¿verdad?. Bien, pues es aquí donde entra en juego la banda sonora (electrónica a tope), ya que se va modificando según vamos eliminando a nuestros adversarios que, al explotar, dan la impresión de seguir el ritmo de la música. Es decir, como un editor musical "en miniatura".
Y es que la gracia de este título se basa casi exclusivamente en la mezcla de la música con el psicodélico apartado visual, capaz de provocar todo tipo de sensaciones "alucinógenas" en el jugador. Para ello se ha utilizado un innovador motor gráfico en el que cualquier objeto se representa mediante polígonos planos, los escenarios son simples estructuras vectoriales con alguna que otra textura y los vistosos efectos de luz (mejor conseguidos que en la versión para Dreamcast) fluyen de manera constante. Después de haber leído estas líneas seguro que muchos de vosotros os estaréis preguntando si, a la postre, el juego divierte. Pues aquí en la redacción a la mayoría nos ha resultado cuando menos atractivo, diferente y capaz de proporcionar una experiencia de juego que nunca habíamos disfrutado con otro título. Eso sí, si os decidís a probarlo tened en cuenta que dura poco y que no hay muchas cosas que hacer en él, salvo disfrutar con el "espectáculo".



A pesar de su atípico desarrollo, en «REZ» no faltan los jefes finales.







Como podéis contemplar en esta imagen los efectos de luz son una de las señas de identidad de «Rez».



Disparando a esas... "cosas" vamos reforzando nuestra armadura.

Gráficos:	80
Sonido:	90
Jugabilidad:	62
Diversión:	74

Opinión:
«REZ» no es un juego sencillo de valorar. Tenemos muy pocas cosas que hacer y es corto, pero por contra ofrece una conjunción de música y originalidad visual que merece la pena probar. Nuestro consejo es que lo probéis, porque seguro que os deja muy sorprendidos con su peculiar "experiencia alucinógena".



Valoración 75





Disney sigue usando su "fórmula mágica": película de éxito igual a plataformas clásico en todas las consolas. Así que, ¿por qué no trasladar la versión de PSOne a PS2?

¡Qué susto! Si parece PSOne

Disney·PIXAR MONSTRUOS, S.A.

Está claro que los juegos de plataformas siguen siendo el vehículo ideal para trasladar las películas de Disney a nuestra consola. Pero eso es una cosa, y otra muy diferente es que todas las licencias terminen convertidas en títulos "clónicos" en los que nuestro héroe favorito (lo mismo da Harry Potter que Mike o Sulley de «Monstruos S.A.») pega unos cuantos saltos por unos escenarios semivacíos mientras recoge los objetos de turno (en esta ocasión, latas de cieno).

En «Monstruos S.A.» nuestra misión, como buenos monstruos, consiste en asustar a unos robots con forma de niño. Y, para conseguirlo, no basta con colocarse delante y mostrar nuestro "terrible" aspecto (Sulley es una especie de oso azul con cuernos, y Mike tiene un sólo ojo) sino que, dependiendo del tipo de robot, tenemos que conseguir un número de latas de cieno y ejecutar un movimiento especial.Total, que aunque este planteamiento tiene su gracia, a la postre el desarrollo se limita básicamente a registrar los 15 niveles del juego con cualquiera de los dos personajes (que podemos elegir antes de comenzar cada nivel), encontrar las latas de cieno y asustar al "robot de fin de nivel" que nos toque.

Sin embargo, no penséis que la tarea es demasiado difícil, al contrario, los señores de Disney tienen muy claro quienes son sus mejores fans, así que han rebajado tanto la dificultad, que al final resulta bastante sencillo y simple.

Pero bueno, esto es más o menos lo mismo que hemos visto unas páginas más atrás en el original de PSOne ¿cuáles son las novedades de la versión de 128 bits? Pues tan sólo las acostumbradas mejoras gráficas (no demasiadas) y unos cuantos extras que incluyen los trailers de la película, entrevistas con los programadores y un tour virtual por los estudios de Pixar.

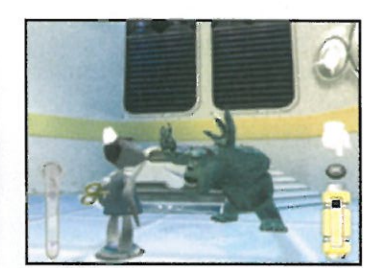
Eso sí, estamos seguros de que el doblaje, sacado de la película, y las secuencias entre niveles, les bastan a los más pequeños para pasar un rato entretenido con los monstruos.

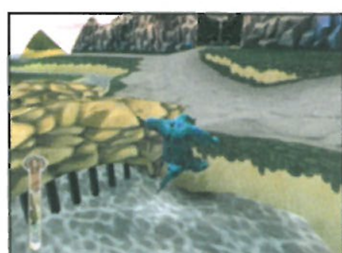


Las escenas de vídeo están sacadas directamente de la peli de animación.



A lo largo del juego podemos escoger entre Mike y Sulley.









¡Buuuuuh! Nuestra misión consiste en asustar a todos los nervios (esos robots con forma de niño) que vayamos encontrando en cada nivel.

Gráficos:	60
Sonido:	80
Jugabilidad:	72
Diversión:	61

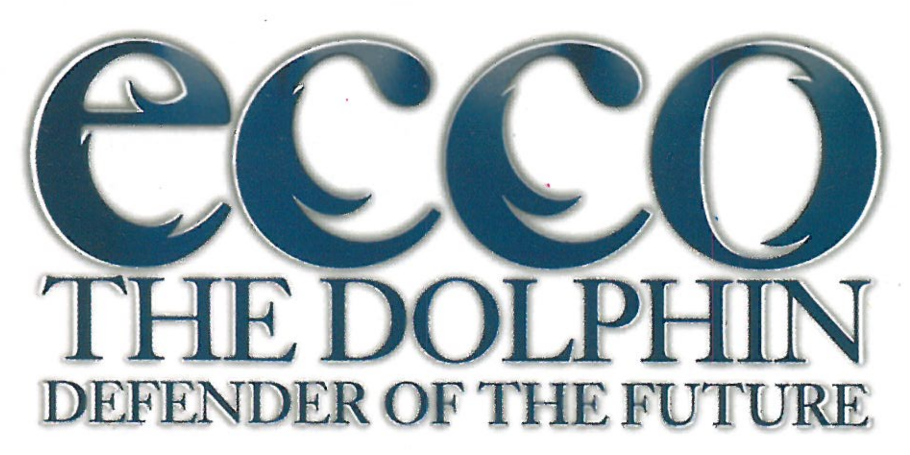
Opinión:

Los plataformas "para todos los públicos" no abundan en PS2, así que el atractivo de la película y la posibilidad de escoger entre sus dos protagonistas serán suficiente para que los más pequeños se lo pasen bien. Aunque, desde luego, podrían haberse "currado" más los gráficos y el simplón desarrollo.

Valoración 63

El juego más "Ecco-lógico" de PS2

Si eres poseedor de una flamante PS2, tienes un enorme acuario en casa y además "Flipper" es una de tus "pelis" favoritas, estás de enhorabuena, porque el delfín más famoso de Sega deja las cálidas aguas de Dreamcast para hacer su aparición estelar en una aventura para PlayStation 2.





Con la ayuda del sónar podemos comunicarnos con el resto de los animales acuáticos. ¡Ecoooooo!



Las cuevas son unos lugares bastante peligrosos. Estad "al loro" siempre que entréis en alguna.

Después de más de un año haciendo de las suyas en la consola blanca de Sega, la popular mascota de Appaloosa -el delfín Ecco- ha decidido cambiar de aires (o de "aguas", mejor dicho) y ha tomado rumbo directo hacia PS2.

Y recalcamos la palabra "directo" porque los chicos de Sega han realizado una conversión exacta del mismo juego que salió en Dreamcast, ni más ni menos. Por tanto, los usuarios de PS2 vais a disfrutar, por ejemplo, de la misma historia (muy bien elaborada, por cierto), que con cuenta con un argumento que tira de la ciencia-ficción para atrapar al personal.

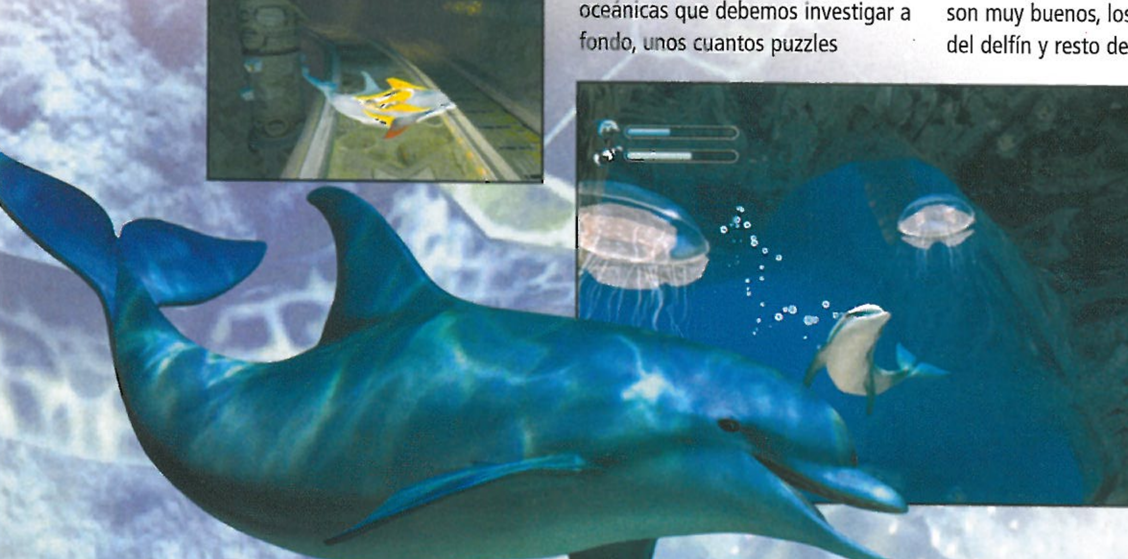
El desarrollo de juego nos sumerge (literalmente) en una aventura 3D de corte muy pausado, en la que debemos guiar a nuestro querido delfín a través de casi una treintena de fases llenas de cuevas oceánicas que debemos investigar a fondo, unos cuantos puzzles bastante complicados para comernos el "tarro" a base de bien y retos sólo aptos para los más habilidosos (como vertiginosas carreras contra otros delfines). Y es que, precisamente, serán los más diestros con el pad y los más "sesudos" los que más van a disfrutar de las aventuras del delfín, ya que el nivel de exigencia del juego (a pesar de su tierno aspecto) es elevada.

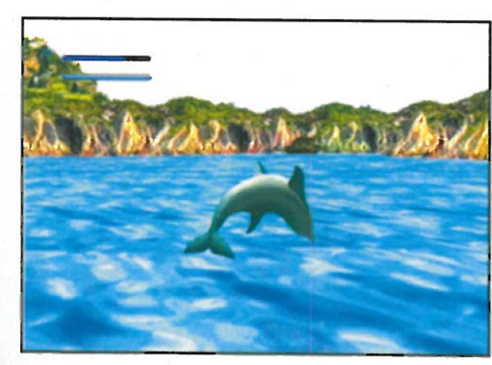
IGUALITO QUE EN DREAMCAST

Y, como os decíamos al principio de este comentario, tras un año desde la versión de DC, no hay ni una sola novedad que llevarnos a la boca, ni tan siquiera técnica. Pese a estas ausencias (hubiera estado bien al menos algún nivel nuevo, minijuegos para dos jugadores o mejoras visuales) el juego sigue cumpliendo con creces: los gráficos son muy buenos, los movimientos del delfín y resto de habitantes submarinos son perfectos, los fondos marinos están muy bien ambientados (si bien la niebla sigue haciendo acto de presencia) y el sonido transmite una sensación de calma y sosiego que le viene que ni pintado al desarrollo del juego, pausado, pero a su manera absorbente y entretenido.

Por lo tanto, la conclusión final que sacamos es que «Ecco» es un título muy cuidado, divertido, largo y difícil que gustará a los más entusiastas (y pacientes) seguidores de las aventuras. Sólo recordaros dos cuestiones: que si ya lo habéis jugado en DC, no os merecerá la pena haceros con él, y que, por otro lado, su nivel de dificultad es tan alto y su desarrollo tan "peculiar", que aquellos que busquéis aventuras con más dosis de acción deberíais tirar más hacia «Silent Hill 2» y similares, con los que os sentiréis mucho más a gusto.

Sergio Martín





Como cualquier mamífero, Ecco necesita salir a la superficie para respirar algo de aire fresco. ¡Que no se os olvide, o el pobre morirá ahogado!

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **59,50€ (9.900 ptas)**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

¡Qué vitalidad tiene Ecco!

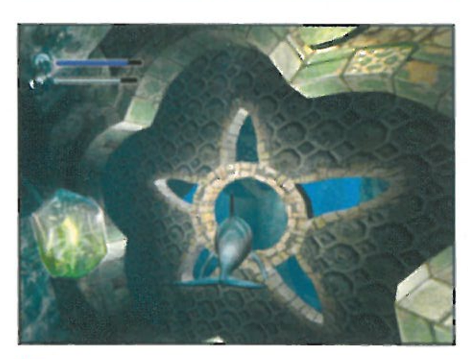


Durante el transcurso de la aventura es posible ir incrementando, poco a poco, la barra de energía de nuestro delfín favorito, si vamos recolectando una especie de gemas brillantes que andan repartidas por los escenarios. Aunque no son del todo esenciales para completar el juego, sí que nos facilitarán la labor en gran medida.



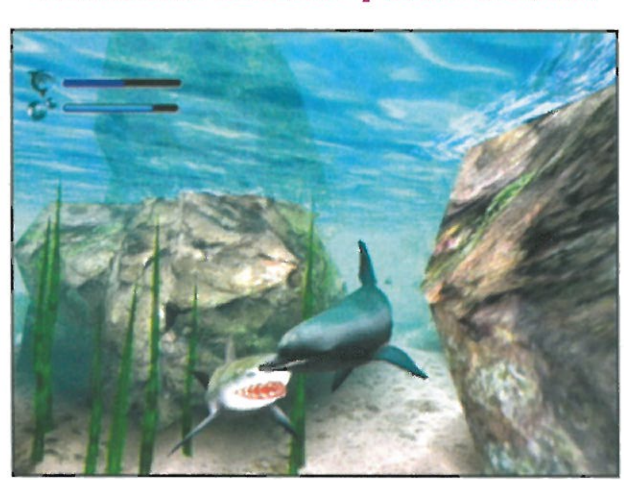


Ecco irá consiguiendo nuevos poderes y una armadura especial, a medida que avance en la aventura. Y como veis, los va a necesitar...



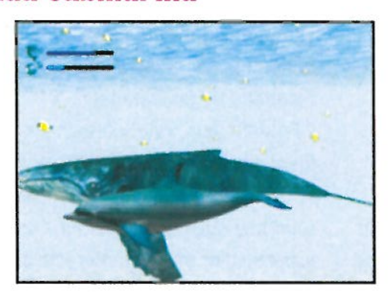
La belleza de los escenarios es altísima. Fijáos en el detalle del fondos y los reflejos del cristal.

«Ecco the Dolphin» conserva en PS2 los mismos patrones que mostró en Dreamcast: desarrollo PAUSADO, elevada DIFICULTAD y brillo técnico.



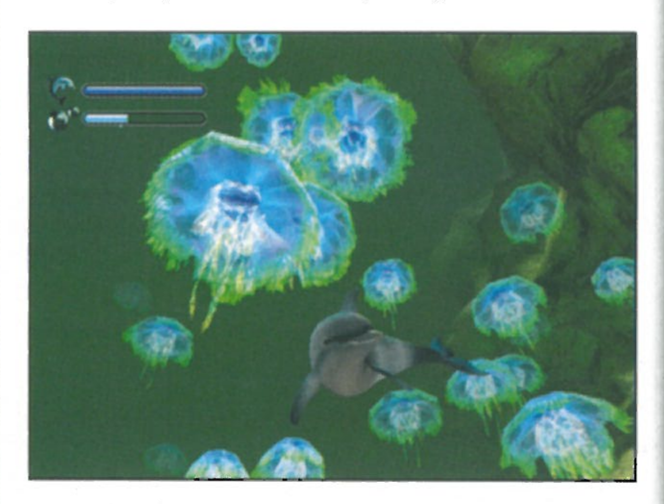
«Ecco» es una aventura complicada, no sólo por estos peligrosos tiburones, sino por la dificultad de sus puzzles y retos de habilidad.

Vida submarina





En las profundidades oceánicas de «Ecco the Dolphin» nos vamos a encontrar con una gran variedad de fauna marina: tiburones, medusas, morenas, rubias (es broma), tortugas, ballenas... Algunos animales nos ayudarán en nuestra aventura, pero otros nos harán la vida imposible y habrá que evitarlos.



Alternativas: *En PS2 hay aventuras para dar y tomar, como «Monkey Island», pero sobre todo con "survival horrors" tan buenos como «RE Code Veronica», «Silent Hill 2» u «Onimusha», todos ellos más asequibles y con más acción.*

Gráficos: 85

Muy fluidos, detallados, realmente bonitos y con unas animaciones sensacionales para toda la fauna oceánica. El único defecto es que la "niebla subacuática" está presente en todos los fondos marinos.

Sonido: 80

La música es relajante como pocas, y se adapta como un guante al desarrollo del juego. Los efectos están bien realizados, aunque se quedan cortos en número.

Jugabilidad: 70

Controlar todos los movimientos del delfín requiere cierta práctica. Una vez conseguido, es una delicia manejarlo, aunque luego hay que superar la dificultad del juego, que es muy alta por los complicados retos y puzzles que propone, y asumir su ritmo pausado.

Diversión: 75

«Ecco» es una aventura muy larga, con un desarrollo muy pausado y tranquilo en el que "darle al coco" mientras disfrutáis de una ambientación marina sensacional. Es una experiencia diferente, que puede entusiasmar a algunos, pero puede aburrir a otros.

Opinión:

Sega ha realizado una conversión perfecta del «Ecco» de Dreamcast, conservando el mismo desarrollo "muuuuy pausado", combinado con una exigente dificultad y una notable factura técnica. Es sin duda una opción muy digna en PS2 y, sobre todo, diferente en su género, recomendada más bien a los aventureros más expertos. Los demás, tendrán dificultades en pasar de la segunda pantalla...

Valoración 75

Grandes batallas sobre el tablero

Hace más de un año, «Kessen» nos mostró hasta dónde podía llegar PS2 al colocar cientos de personajes 3D en un campo de batalla. Pues bien, la estrategia medieval vuelve a PS2, esta vez ambientada en China.





Probablemente «Kessen II» sea uno de los juegos más "bonitos" que han pasado por nuestra PS2. Koei ha sabido aprovechar la ambientación medieval china (el anterior «Kessen» estaba ambientado en Japón) para poner en pantalla ejércitos enteros vestidos con las ropas típicas de la época, o lo que es lo mismo, cientos de personajes, a pie y a caballo, con algunas de las texturas más cuidadas que hemos visto en cualquier consola.
Sin embargo, conviene dejar bien claro que toda esta demostración técnica no ha servido para agilizar el sistema de juego: una mezcla de estrategia por turnos y combates en tiempo real que resulta algo extraña.
En cuanto nos ponemos a jugar, aparte de alucinar con las secuencias de vídeo, tenemos que pasar un riguroso examen en forma de tutorial de 20 minutos: que si mover unidades, que si los cambios de formación... Total, que como está narrado en inglés, lo único que sacamos en claro es que las batallas se dividen en dos partes: organizar nuestros ejércitos y pelear. Durante la fase de colocación, ordenamos a nuestro ejército (representado por bloques de colores) hacia dónde debe ir, con quién debe enfrentarse o cuándo debe tender una emboscada (todo a través de unos menús que también están en inglés). Entonces empieza la batalla que, por pura lógica, siempre gana el ejercito que tiene un mayor número de unidades.

COMBATES SIN GRACIA

Una vez en el campo de batalla, con nuestro ejército en plena gresca, surgen nuevas posibilidades -la fase de "pelea"-, pues podemos ejecutar ataques especiales o liarnos a "bastonazos" manejando a nuestro general en tiempo real contra el primero que se cruce en nuestro camino. Tanto los ataques especiales como las magias se realizan seleccionándolos en un menú y disfrutando de los espectaculares vídeos que acompañan a cada golpe. Bonito, pero con tanta secuencia, el desarrollo se interrumpe a menudo.

En cuanto a las peleas del general, se trata de una especie de sucedáneo del "beat 'em up", en el que más bien paseamos a caballo mientras vemos caer a nuestros enemigos ¡para levantarse después! Lo peor es que estos alardes del general ni siquiera influyen en el resultado de las batallas.

En definitiva, este «Kessen 2», al igual que el primero (con respecto al cual ofrece bastantes novedades, todo hay que decirlo), es más una espectacular película interactiva que un juego, pues la actividad del jugador es bastante limitada.

David Martínez





La mayor parte del juego se desarrolla en alucinantes vídeos (FMVs y secuencias en tiempo real) que nos ayudan a conocer la historia de la antigua China.

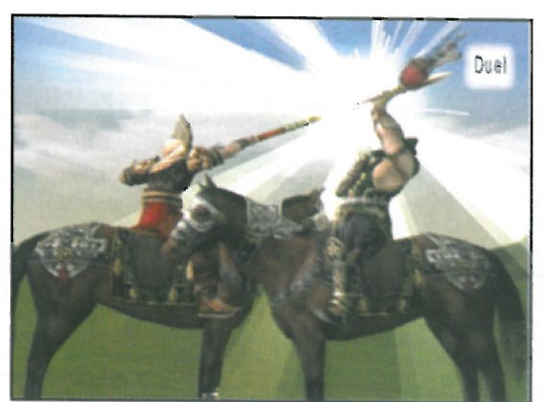
Tipo: **Estrategia**
Compañía: **Koei**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **ND**
Jugadores: **1** **(+13 años)**
Idioma: **Inglés**

Así se combate en «Kessen II»





Las batallas tienen dos fases: la colocación de unidades "sobre el tablero" y las peleas en tercera persona manejando a nuestro general para repartir "sopapos". Sin embargo nuestros golpes casi no influyen en el combate, así que lo mejor es seleccionar ataques especiales y limitarse a mirar.



Los duelos son uno de los movimientos especiales, en los que nuestro general se encara con el enemigo más poderoso en secuencias de combate "tipo Matrix" que se repiten con frecuencia.





Este juego está ambientado en la China medieval, y estos son los territorios a conquistar. Dura tarea.



El soberbio apartado VISUAL y la AMBIENTACIÓN de «Kessen II» se imponen a un estilo de juego muy SIMPLE.



Las texturas de los personajes de «Kessen II» son de calidad indiscutible.

¡Abracadabra!







Para lanzar una magia primero debemos seleccionar un personaje con poderes, después el radio de acción del ataque y, por último, disfrutar de la secuencia de vídeo.

Alternativas: *Como juego de estrategia «Age of Empires II» está muy por encima de este sucedáneo que es «Kessen 2»*

Gráficos: 86

«Kessen II» es uno de los juegos más vistosos de todo el catálogo de PS2. No os perdáis las alucinantes texturas de los uniformes, aunque claro, muchas de las secuencias son pregrabadas.

Sonido: 72

La música cumple a la perfección, pero las voces, en inglés y sin subtítulos, no están muy bien sincronizadas y a los efectos de sonido les falta espectacularidad.

Jugabilidad: 58

Aunque el sistema de juego es sencillo (escoger los ataques en un menú y disfrutar de los vídeos) y el control cumple, la escasa actividad del jugador dejan este apartado algo limitado.

Diversión: 60

Básicamente descansa en la espectacularidad de las secuencias y el atractivo de la historia y la ambientación, aunque las batallas son muy similares entre sí, lo que hace que, a la larga, sea repetitivo.

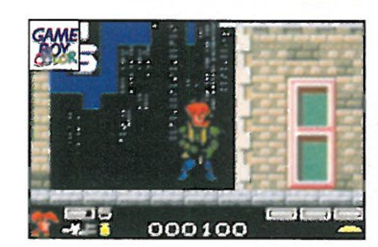
Opinión:

«Kessen II» es un juego espectacular a nivel visual, que parece más una película interactiva, muy bien realizada, que un juego de estrategia como mandan los cánones. Y es que a la hora de jugar apenas intervenimos en las batallas, limitándonos a ejecutar una serie de movimientos para después disfrutar de largas e impresionantes secuencias de vídeo. Desde luego, entra por los ojos, pero quienes busquen más "actividad" se sentirán decepcionados. Además, tened en cuenta que está en inglés.

Valoración 60

Otros lanzamientos

Extreme Ghostbusters



■ WANADOO ■ PLATAFORMAS
■ 36,00€ (5.990 ptas.) ■ TP

¿Licencias cutres igual a juegos mediocres? Ese debe ser el caso de «Ghostbusters», porque éste plataformas con 4 personajes idénticos y de movimientos reumáticos no da para mucho.

Sólo para verdaderos fanáticos de la serie... si es que hay alguno.



Mega Man X6



■ CAPCOM ■ ACCIÓN
■ 23,95€ (3.985 ptas.) ■ TP

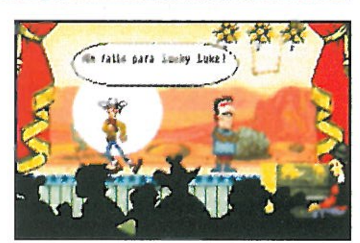
No cabe duda de que Megaman es biónico, porque lleva las mismas pilas que el famoso conejito de Duracell. Y a ver quién es el guapo que encuentra diferencias notables con «Megaman X5». Al final, divierte.

Apenas digerimos «X5» y llega otro clónico pero divertido.



Lucky Luke





■ INFOGRAMES ■ ACCIÓN
■ 54,99€ (9.150 ptas.) ■ TP

El vaquero más rápido que su propia sombra sale de los cómics para protagonizar una curiosa combinación entre minijuegos y "shoot'em up". Técnicamente el cartucho no está mal, pero resulta demasiado fácil, y además su desarrollo es un tanto repetitivo. Si tenéis una manía especial a los hermanos Dalton, seguro que disfrutáis dándole al gatillo, pero mucho nos tememos que cartuchos de acción para GBA hay muchos y más entretenidos.

Aunque la licencia es jugosa, y además cuenta con un apartado técnico bastante "decente", la competencia en GBA es demasiado dura en este terreno.



El Pájaro Loco



■ CRYO ■ PLATAFORMAS
■ 29,99€ (4.990 PTAS.) ■ TP

Estaba cantado: el Pájaro Loco sólo podía estrenarse en PS2 con un plataformas puro y duro (no le pegaría mucho un shoot'em up, por ejemplo). Y qué mejor lugar para sus correrías que un parque de atracciones temático, plagadito de trampas y que Loquillo deberá patearse de arriba abajo hasta dar con Splinter y Knothead. Tenemos una jugabilidad a prueba de bombas (salvo por un par de jugarretas de la cámara), una dificultad a tener en cuenta y un apartado técnico que, por su novedad y buena realización, es más que bueno: Cell Shading para los personajes y escenarios variados según las distintas atracciones del parque. Esto y una musiquilla divertida nos deja un juego estupendo que los buenos plataformeros sabrán apreciar.

Su irresistible precio y el carisma de "Loquillo", que es más chulo que un ocho, hacen de este juego un ganador. Pero ojito con la alta dificultad...











Rugrats Travesuras en el Castillo



■ PROEIN ■ PLATAFORMAS
■ 60,04€ (9.990 ptas.) ■ TP

Los Rugrats son todavía pequeñajos, y como tales sus juegos van dirigidos a sus colegas. En este plataformas deben buscar a sus amiguitos perdidos a lo largo de seis niveles. Divertido, sencillo y vistoso.

Un juego colorido que molará a los más canijos de la casa.




Gremlins Unleashed

■ WANADOO ■ PLATAFORMAS
■ 36,00€ (5.990 ptas.) ■ TP

Pregunta: ¿a quién se le ha ocurrido realizar un plataformas dirigido a los peques, basado en una peli que tiene más de 12 años? Si el juego fuese bueno, todavía... pero no es el caso, ni aunque nos den a elegir "prota".

25 niveles de aburrimiento general: ¿algún interesado?

Mech Platoon





■ KEMCO ■ ESTRATEGIA
■ N.D. ■ TP

«Mech Platoon» nos propone conquistar un planeta por el método de buscar recursos, construir bases, crear unidades de combate y defender nuestra posición. Y el caso es que, aunque nos permite elegir entre tres ejércitos distintos, y pese a que las campañas son largas, su aspecto gráfico no es tan atractivo como el de «Advance Wars», ni tampoco su jugabilidad. Aún así, ofrece buenos ratos a los fans de la estrategia. ¡Y su intro es memorable!

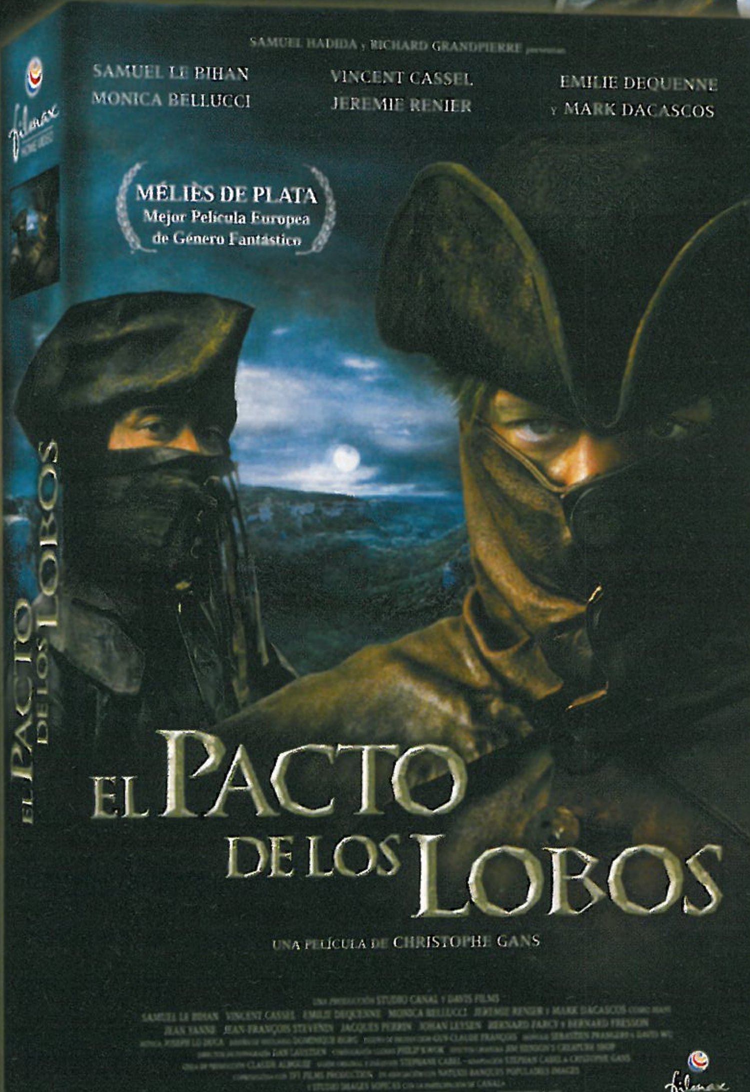
No está mal, aunque a la larga no puede competir con «Advance Wars» o «Park Builder». Si os atrae el género, y le dedicáis bastante tiempo, le sacaréis "miga".

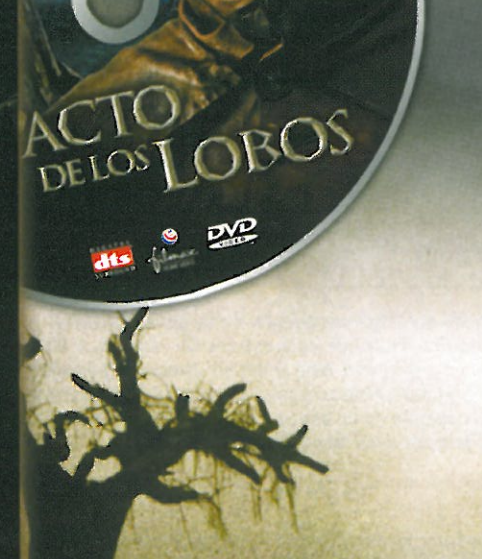


EL PACTO DE LOS LOBOS

Nadie puede resistirse al poder de la bestia.

CARACTERÍSTICAS:
- Versión disponible castellano 5.1 y DTS, euskera 5.1, francés.
- Subtitulación en castellano.
- 16:9.
- Imágenes rodaje
- Trailer castellano / francés.
- Making off.
- Spots.





TAN ESCALOFRIANTE COMO "SLEEPY HOLLOW"... TAN ESPECTACULAR COMO "MATRIX".

www.filmax.com
elpactodeloslobos.filmax.com





Otros lanzamientos

Asterix y Obelix



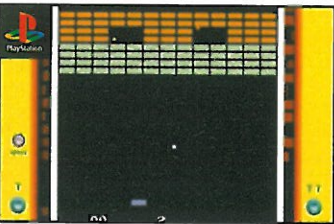
■ BIT MANAGERS ■ ACCIÓN

■ 54,99€ (9.150 ptas.) ■ TP

Bit Managers nos ofrece dos aventuras distintas («Asterix y Obelix» y «Asterix y Cleopatra») que no se diferencian mucho entre sí: golpes a diestro y siniestro, y escenarios bastante coloridos.

Un "dos por uno" simplemente pasable. Sólo para fans del cómic.

Atary Aniversary



■ INFOGRAMES ■ ARCADE

■ 14,99€ (2.495 ptas.) ■ TP

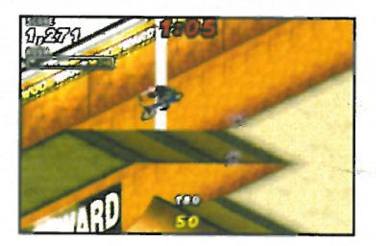
Una cosa es que PSOne se quede atrás con respecto a PS2 y otras consolas... y otra muy distinta es convertirla en un Spectrum con recopilatorios como éste: ¿de verdad hay alguien que quiera jugar a Pong?

¿Cualquier tiempo pasado fue mejor? Creemos que no.



Dave Mirra 2





■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

■ 48,02€ (7.990 ptas.) ■ TP

Dave Mirra aparece en Game Boy Advance siguiendo de cerca la estela de su "primo" «Tony Hawk». Y parece que trae la lección bien aprendida: corredores en 3D, animaciones suaves como la seda, el mismo sistema de objetivos que en la saga T.H. modos Proquest, Temporada, Carrera Libre y para dos jugadores y seis circuitos que da gloria verlos. Y encima, divertido como él sólo. ¿Quién había dicho que Dave era un segundón? Nosotros, desde luego, no.

Inspirarse en otros juegos no es malo si el resultado es tan bueno como el original. Cambiad la tabla por una bici y habréis conseguido otro gran juego.



Necronomicon



■ DREAMCATCHER ■ AVENTURA GRÁFICA

■ 17,97€ (2.990 ptas.) ■ +18 AÑOS

De los creadores de «Drácula» nos llega una adaptación de las obras de H.P. Lovecraft que ni de lejos alcanza el nivel de las aventuras del vampiro, ni en gráficos, ni en diversión, ni en argumento. Bajo el mismo sistema de pantalla estática debemos resolver enigmas mientras acompañamos a un "apuesto joven" (ejem) que se enfrenta a la posesión de un amigo. ¿Da miedo? ¿No? Bueno, eso es porque no os habéis enfrentado a los "acongojantes" puzzles.

En momentos como éste echamos mucho de menos a «Dracula»... Eso sí, tendréis tiempo de sobra para hablar con los amigos durante los tiempos de carga.



Driven





■ BAM ENTERTAINMENT ■ CONDUCCIÓN

■ 60,07€ (9.995 ptas.) ■ TP

¡Bruum, brrum! ¡Cómo mola, un juego de F1 basado en una peli de Stallone y con modo Historia y todo! ¡Qué caña! Y encima es 100% realista: podemos ir a toda pastilla, colisionar, volver al asfalto y repararnos con un solo botón, ¿Pero en qué quedamos, es Arcade o Simulador? Voces en castellano, 12 conductores, 8 circuitos, 4 modos de juego adicionales, ... como si son 20, porque con esos meneos de cámara, la jugabilidad brilla por su ausencia.

Pobre Sylvester, últimamente todo lo que toca se convierte en mediocres productos: tanto las películas, como los juegos basados en ellas.



Dune





■ CRYO ■ AVENTURA

■ 54,03€ (8.990 PTAS.) ■ +13 AÑOS

La saga «Dune» se aterriza en PS2 gracias a una aventura que carga las tintas en la acción, pero que se apoya en un guión bastante sólido (y lleno de detalles para los fans de la serie) que nos narra las peripecias de Paul Atreides en su cruzada contra el repulsivo Baron Harkonnen con el fin de recuperar el trono de Dune. Para conseguir ese objetivo antes debemos cumplir varias misiones, pero eso no hace el juego más lineal, ya que la capacidad de exploración es más que aceptable. No amiguitos, los problemas vienen por culpa de una cámara brusca, unas animaciones que no superan el listón medio, unos tiempos de carga agónicos y unas peleas que, aunque mezclan elementos de infiltración con acción clásica, resultan demasiado simples. El doblaje, eso sí, más que aceptable.

«Frank Herbert's Dune» es poco más que un libro interactivo en tres dimensiones, se trata de un juego que tiene mucha "especia" pero poca sal.












SuperReserva X-Box en Centro MAIL
CENTRO MAIL
XBOX
¡¡Reserva ya tu X-Box en Centro MAIL antes del 16 de marzo y llévatete de REGALO NUESTRO TALONARIO EXCLUSIVO!!
PVP 479 euros
Valorado en más de 100 €
Talonario X-BOX
DESCUENTO
€uros
REGALO DE LANZAMIENTO
SUPERDESCUENTOS EN JUEGOS Y ACCESORIOS
ALQUILERES GRATIS
MEGASORTEO: "TU COMPRA GRATIS"
Y MUCHO MÁS...
¡Tenemos todos los juegos y accesorios!
Para más información consulta en tu Centro MAIL más cercano, llama al teléfono 902 17 18 19 o visita www.centromail.es
Consulta nuestras fórmulas especiales de financiación.

CENTRO MAIL

Expertos en informática

PS One


FIFA FOOTBALL 2002 — 7.486 — 44,99 €


PLAYSTATION PS ONE + HARRY POTTER — 23.792 — 142,99 €


PS one™
PLAYSTATION PS ONE — 19.964 — 119,99 €


FINAL FANTASY IX — 4.990 — 29,99 €






- CARRY MATE — 4.490 — 26,99 €
- CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — 4.158 — 24,99 €
- MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb. — 2.993 — 17,99 €
- MEMORY CARD SONY PS ONE — 1.995 — 11,99 €
- TARJ. MEMORIA Centro MAIL 4 Mb. GRIS — 3.326 — 19,99 €
- VOL. FERRARI CHALLENGE RACING WHEEL — 4.990 — 29,99 €


HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 7.486 — 44,99 €






- ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGTHMARE — 6.654 — 39,99 €
- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 4.990 — 29,99 €
- CASTLEVANIA CHRONICLES — 6.654 — 39,99 €
- CRASH BASH — 3.825 — 22,99 €
- CHASE THE EXPRESS — 3.825 — 22,99 €
- COLIN McRAE RALLY 2 — 4.490 — 26,99 €








- COOL BOARDERS 4 — 3.825 — 22,99 €
- DESTRUCTION DERBY RAW — 3.825 — 22,99 €
- DIGIMON WORLD — 8.318 — 49,99 €
- EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS — 3.825 — 22,99 €
- ISS PRO EVOLUTION 2 — 6.654 — 39,99 €
- MANAGER DE LIGA 2002 — 6.321 — 37,99 €


SYPHON FILTER 3 — 6.321 — 37,99 €







- MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — 3.825 — 22,99 €
- METAL GEAR SOLID BAND — 2.494 — 14,99 €
- MOUNSTRUOS S.A.: ISLA DE LOS SUSTOS — 4.657 — 27,99 €
- NBA LIVE 2002 — 7.486 — 44,99 €
- ONE PIECE MANSION — 4.990 — 29,99 €
- PARASITE EVE II — 4.990 — 29,99 €






- SILENT HILL — 3.326 — 19,99 €
- SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO — 6.321 — 37,99 €
- SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN — 3.825 — 22,99 €
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 7.486 — 44,99 €
- VAGRANT STORY — 4.990 — 29,99 €
- WINNIE THE POOH — 3.825 — 22,99 €

Dreamcast



HEADHUNTER — 6.654 — 39,99 €







- CONSOLA DREAMCAST — 19.964 — 119,99 €
- CONTROLLER — 4.657 — 27,99 €
- KEYBOARD (TECLADO) — 4.657 — 27,99 €
- VIBRATION PACK — 3.825 — 22,99 €
- VISUAL MEMORY — 4.490 — 26,99 €






- 90 MINUTOS — 6.654 — 39,99 €
- CRAZY TAXI 2 — 6.654 — 39,99 €
- DINO CRISIS — 3.825 — 22,99 €
- EVIL TWIN — 6.654 — 39,99 €
- FLOIGAN BROS — 6.654 — 39,99 €
- METROPOLIS STREET RACER — 4.990 — 29,99 €


SHENMUE II — 6.654 — 39,99 €









- RESIDENT EVIL 3 — 3.825 — 22,99 €
- SEGA RALLY 2 — 3.825 — 22,99 €
- SHENMUE — 6.654 — 39,99 €
- SONIC ADVENTURE — 3.825 — 22,99 €
- SONIC ADVENTURE 2 — 6.654 — 39,99 €
- VIRTUA TENNIS 2 — 6.654 — 39,99 €

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.



Expertos en videojuegos



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL
54.906
329,99 €



PLAYSTATION 2
49.914
299,99 €

De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.



10.813
64,99 €

COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLEVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO



DEVIL MAY CRY
10.481
62,99 €



HEADHUNTER
9.981
59,99 €



MOTO GP 2
9.981
59,99 €



007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO


10.481
62,99 €

BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE
9.482
56,99 €

BURNOUT


9.482
56,99 €

CRASH BANDICOT: LA VENGANZA DE CORTEX


9.482
56,99 €

DROPSHIP

9.981
59,99 €

FIFA FOOTBALL 2002

10.481
62,99 €

GRAN TURISMO 3 A-SPEC


9.482
56,99 €

HALF LIFE


9.981
59,99 €

HERDY GERDY

9.981
59,99 €

JACK AND DAXTER

9.482
56,99 €

LOTUS CHALLENGE

9.482
56,99 €

MAX PAYNE

10.481
62,99 €



SALT LAKE 2002
9.981
59,99 €

MONSTRUOS, S.A. ISLA DE LOS SUSTOS


9.981
59,99 €

PRO EVOLUTION SOCCER

9.981
59,99 €

SILENT HILL 2 DIGIPACK

10.481
62,99 €

SOUL REAVER 2

9.482
56,99 €

SSX TRICKY


10.490
62,99 €

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP


9.490
56,99 €



STATE OF EMERGENCY
cons.
cons. €



CRAZY TAXI


6.654
39,99 €

DEAD OR ALIVE 2

6.654
39,99 €

DYNASTY WARRIORS 2


5.822
34,99 €



WIPEOUT FUSION
9.981
59,99 €

EL PAJARO LOCO



4.990
29,99 €

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000


4.990
29,99 €

FIFA 2001


4.990
29,99 €

MOTO GP


6.654
39,99 €

SILPHEED

5.822
34,99 €

TEKKEN TAG TOURNAMENT

6.654
39,99 €

PlayStation 2

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS

CENTRO MAIL

Expertos en informática

GB Advance





GAME BOY ADVANCE — 20.963 / 125,99 €

MORADA · ROJA TRANS. · BLANCA · AZUL TRANS.

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA

- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 8.318 / 49,99 €
- INTERNATIONAL SUPESTAR SOCCER — 8.983 / 53,99 €



- SPYRO: SEASON OF ICE — 8.318 / 49,99 €



- WARIOLAND 4 — 6.987 / 41,99 €



- ADAPTADOR CORRIENTE NINTENDO — 3.825 / 22,99 €
- BATERÍA REC. + ADAP. CORRIENTE THRUSTMASTER — 1.662 / 9,99 €
- BOLSA SAFARI ADVANCE GO — 1.995 / 11,99 €



- GAME LINK CABLE — 2.161 / 12,99 €
- LIGHT CRADLE LOGIC 3 — 2.993 / 17,99 €
- PACK 5 ACCESORY THRUSTMASTER — 3.825 / 22,99 €
- ADVANCE WARS — 7.486 / 44,99 €
- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 9.482 / 56,99 €



- CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON — 8.318 / 49,99 €
- CHUCHU ROCKET! — 8.983 / 53,99 €



- DOOM — 9.482 / 56,99 €
- FINAL FIGHT — 8.318 / 49,99 €
- FROGGER´S ADV. TEMPLE OF THE FROG — 8.983 / 53,99 €
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY — 6.987 / 41,99 €



- GRADIUS ADVANCE — 8.983 / 53,99 €
- INSPECTOR GADGET — 8.318 / 49,99 €
- KAO THE KANGAROO — 8.318 / 49,99 €
- LADY SIA — 8.983 / 53,99 €
- LUCKY LUKE WANTED! — 8.983 / 53,99 €
- MARIO KART SUPER CIRCUIT — 6.987 / 41,99 €



- MEGAMAN: BATTLE NETWORK — 8.318 / 49,99 €



- NAMCO MUSEUM — 8.983 / 53,99 €



- NO RULES GET PATH — 8.983 / 53,99 €
- PACMAN — 8.983 / 53,99 €
- PATO DONALD ADVANCE — 8.318 / 49,99 €
- PHALANX — 9.482 / 56,99 €



- RAYMAN ADVANCE — 8.318 / 49,99 €



- SPIDER-MAN MISTERIO'S MENACE — 9.482 / 56,99 €




- SUPER BUST-A-MOVE — 8.318 / 49,99 €



- SUPER MARIO ADVANCE — 6.987 / 41,99 €



- SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL — 8.318 / 49,99 €




- TOTAL SOCCER 2002 — 8.318 / 49,99 €



- X GAMES SKATEBOARDING — 8.983 / 53,99 €



GB Color

- HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 6.321 / 37,99 €



- GAME BOY COLOR ED. ESPECIAL POKÉMON — 13.309 / 79,99 €



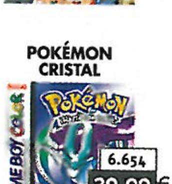
- GAME BOY COLOR — 13.309 / 79,99 €



- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 6.321 / 37,99 €



- BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS — 6.321 / 37,99 €
- POKÉMON CRISTAL — 6.654 / 39,99 €



- POKÉMON ORO — 6.654 / 39,99 €
- POKÉMON PLATA — 6.654 / 39,99 €



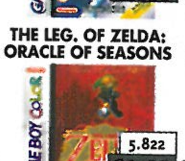
- RESIDENT EVIL GAIDEN — 6.321 / 37,99 €



- SHREK — 6.321 / 37,99 €



- THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES — 5.822 / 34,99 €
- THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS — 5.822 / 34,99 €



- TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD — 5.822 / 34,99 €



- TONY HAWK´S PRO SKATER 3 — 5.822 / 34,99 €




N 64

- POKÉMON STADIUM 2 — 11.312 / 67,99 €
- N 64 NEW MARIO PAK — 18.800 / 112,99 €



- BANJOO-TOOIE — 11.978 / 71,99 €



- EXCITEBIKE 64 — 9.482 / 56,99 €



- PERFECT DARK — 8.817 / 52,99 €



- POKÉMON SNAP — 4.990 / 29,99 €



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS

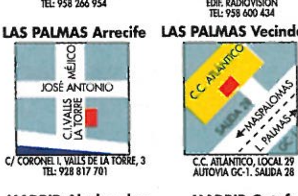
Informática y videojuegos

Nuestras tiendas
















A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 · TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 · TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 · TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VIA, LOCAL B-12 · AV. GRAN VIA S/N · TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 · TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 · ED. FUSTER JUPITER · TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 14 · TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO · AV. I. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VIA PUNICA, 5 · TEL: 971 399 101

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES · AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 860 064

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 · C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N · TEL: 933 608 174

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 · TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR · AV. DIAGONAL MAR, 3 · TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ · C/ OLOF PALME, S/N · TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 · AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 · TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 · TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARO PARK · C/ ESTRASBURG, 5 · TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 · AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 · TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 · TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 · TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A · Av. J. M. Martorell, s/n · TEL: 957 468 076

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 · TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 · TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 · TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 · EDIF. RADIOVISION · TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 · TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MUGICA, 6 · TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 · CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 · TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 · TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLANTICO, LOCAL 29 · AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN — AV. REPUBLICA ARGENTINA, 25 · TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 · TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 · AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N · TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 · AV. GUADALAJARA, S/N · TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 · TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMON FDEZ. GUISASOLA, 26 · TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 · AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HUMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 · CTRA. TORREJON-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 · Av. Juan Carlos I, 46 · TEL: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESUS SANTOS REIN, 4 · EDIF. OFISOL · TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N · EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6 · ESTACIÓN DE RENFE · 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMON Y CAJAL, 62 · TEL: 922 293 083

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 · AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 · PZA. LEGION, S/N · TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 · TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 · C/ VIENA, 2 · TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A · C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 339 619

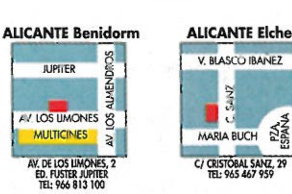
VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBAÑEZ, 4 · TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA · Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473

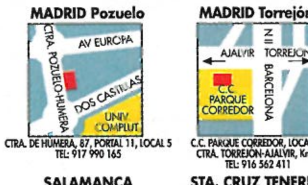
ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 · TEL: 976 536 156

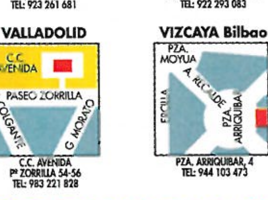
ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 · TEL: 976 218 271























CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______________ Apellidos ______________

Calle/Plaza ______________ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______________ C.P. ______

Provincia ______________ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______________ E-mail ______________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 28-2-2002 CHB

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 € Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60€ **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID



Los recomendados

PLAYSTATION



MONSTRUOS, S.A. Por mucho que lo intenten, estos simpáticos monstruitos no conseguirán asustar a los usuarios más plataformeros de PlayStation.

ACCIÓN
1. Syphon Filter 3
2. Dino Crisis 2
3. The Italian Job

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. Iss Pro Evolution 2
2. Esto es Fútbol 2
3. FIFA 2002

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Harry Potter
3. Abe´s Exoddus

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2002
2. KO Kings 2001

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk 3
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

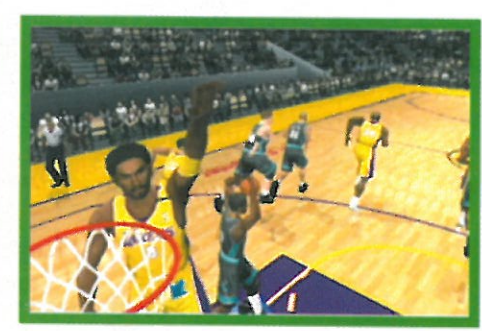


ISS PRO EVOLUTION 2. ¡Ya falta menos para el Mundial de Fútbol!



TEKKEN 3. Su secuela en PS2 está cerca, así que ve practicando.

DREAMCAST



NBA 2K2. Los juegos deportivos están viviendo una época dorada gracias a Dreamcast, y ahora más aún con este fantástico simulador de la NBA de Sega.

ACCIÓN
1. Head Hunter
2. Jet Set Radio
3. Crazy Taxi 2

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. Metropolis Street Racer
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

SHOOT'EM UP
1. Quake III
2. Uureal Tournament

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis 2
2. NBA 2K2
3. WWS Euro Edition

SOUL CALIBUR. A día de hoy, esta obra maestra no ha sido superada.

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Rayman 2

AVENTURA
1. Shenmue II
2. R.E. Code: Veronica
3. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

VARIOS
1. ChuChu Rocket!
2. Samba de Amigo
3. REZ

Imprescindibles
- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K2
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2

MSR. Bizarre Creations se está basando en MSR para crear su nuevo «Project Gotham» de Xbox.

GAME BOY



THE FISH FILES. ¡Menuda sorpresita nos han dado los chicos de Microids! Esta aventura gráfica no tiene nada que envidar a cualquier juego de 32 bits.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Spiderman

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. THE FISH FILES
3. Tomb Raider: Curse of the Sword

METAL GEAR SOLID.

ROL
1. Zelda Oracle of Season/Ages
2. Harry Potter
3. Pokémon Cristal

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card

Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

GAME BOY advance

F-ZERO

1. Mario Kart Super Circuit
2. Tony Hawk Pro Skater 2
3. Doom
4. Wario Advance
5. F-Zero

NINTENDO 64



RESIDENT EVIL 2. Esta saga va a ser exclusiva de la nueva consola de Nintendo, la peli basada en el juego está al caer... ¡«Resident Evil» está de moda!

VELOCIDAD
1 Excitebike 64
2 Ridge Racer 64
3 Star Wars: Racer

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros.
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 Int. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask
3 Paper Mario

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Tooie
3 Donkey Kong 64

VARIOS
1 Mario Party 3
2 Pokémon Stadium 2
3 Pokémon Puzzle League

Imprescindibles

- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



ZELDA. La imagen de Link está a punto de cambiar.

PS2



MAX PAYNE. No importa que la versión para PS2 de este juego no sean tan fluida como la de PC, en cualquier caso, se trata de un juegazo de impresión.

SHOOT'EM UP
1 Half Life
2 007 Agente en fuego...
3 Unreal Tournament

LUCHA
1 Tekken Tag Tournament
2 Dead or Alive Hardcore
3 Capcom vs SNK 2

AVENTURA
1 Devil May Cry
2 RE Code Veronica X
3 Silent Hill 2

ACCIÓN
1 Grand Theft Auto 3
2 MAX PAYNE
3 Zone Of he Enders

FÚTBOL
1 PRO Evolution
2 FIFA 2001
3 Esto es Fútbol 2002



DROPSHIP. Simulación con mucha "miga".

VELOCIDAD
1 GT 3 A-Spec
2 F-1 2001
3 WRC 2001

ESTRATEGIA
1 Age of Empire II
2 Kessen

PLATAFORMAS
1 Jak & Daxter
2 Crash Bandicoot
3 Rayman Revolution

DEPORTIVOS
1 NBA 2002
2 KO Kings 2001
3 NBA Street

VARIOS
1 Tony Hawk 3
2 Time Crisis II

Imprescindibles

- DEVIL MAY CRY
- F-1 2001
- GRAN TURISMO 3
- HALF LIFE
- JAK AND DAXTER
- PRO EVOLUTION
- RE CODE: VERONICA X
- SILENT HILL 2
- TEKKEN TAG T.
- TIME CRISIS 2



WIPEOUT FUSION. Las carreras futuristas más rápidas de la historia se han pasado a PlayStation 2.

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: Aunque en el género de las plataformas existen algunos títulos de más calidad, las aventuras de los protas de **«Monstruos, S.A.»** pueden cautivaros con su enorme sentido del humor.

NINTENDO 64: Con las expectativas que está creando la información sobre la nueva película de **«Resident Evil»**, es un buen momento para echar mano de los 512 megas de **«Resident Evil 2»** en cartucho.

GAME BOY: Si echabais de menos en vuestra pequeña portátil una aventura gráfica de verdadera calidad, ésta es la vuestra: **«The Fish Files»** os dejará con la boca abierta, y encima os partiréis de risa.

DREAMCAST: Dejad quieto un rato el **«Virtua Tennis2»**, y bajad a comprar la última versión del mejor simulador de NBA del momento, el genial **«NBA 2K2»**.

PLAYSTATION 2:
Después de dar buena cuenta de los "yonkis" de **«Max Payne»**, ponte a los mandos **«Dropship»**, **«Wipeout Fusion»**, o **«Ace Combat 4»**. ¡Parece que este mes la cosa va de naves!

GAME BOY ADVANCE:
La peli **«Monstruos, S. A.»** está a punto de llegar a los cines, así que, ¿por qué no pruebas el juego?

MAX PAYNE



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Lo que son las cosas: el jovencito Harry Potter se está paseando por casi todas las consolas, y resulta que la versión más interesante de todas es la de la modesta Game Boy Color. ¿Será cosa de magia? Lo único que tenemos claro es que hay que probar este mágico juego. ¡Y nunca mejor dicho! Veamos sus truquillos.



TODAS LAS CARTAS A TU DISPOSICIÓN, MAJETE

Para tenerlas desde el principio del juego, lo que tienes que hacer es derrotar al terrible Lord Voldemort cuatro veces. ¡Vamos, mueve esa escoba, no seas perezoso!

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Para regocijo de los amantes del rol, este mega-éxito de PC ha llegado por fin a las consolas. Eso sí, esta versión ha quedado un poco "descafeinada" en el componente rolero, aunque por contra ofrece un montón de combates molonudos. Además, ¿para qué nos quejamos? Si tiene muchos trucos...

MODO CHEAT

Ya hemos demostrado en muchas ocasiones nuestra alabanza hacia este tipo de trucos. Bueno, pues aquí llega otro. Para acceder al menú de trucos, mantén pulsados al mismo tiempo los botones R2 + L1 + ← + ▲ y luego pulsa Start, todo ello en mitad de una partida. Aparecerá un completo menú de trucos en el que podréis activar la invencibilidad y el salto de nivel. ¿Eh? ¿No hay Modo Cabezón? Vamos a tener que hablar con estos chicos...

SÚPER PERSONAJE

Pulsa R2 + L1 + ← + ▲ y luego presiona R3, todo dentro de una partida normal. Tu personaje dirá unas palabrillas. ¡Bien, has activado el truco! Ahora estará en nivel 20 y podrá acceder a todos los elementos, además de tener en el bolsillo 75.000 piezas de oro. No está mal, la verdad.





CONTROLAR A DRIZZT

Ten pulsados los gatillos L1 + R1 y luego presiona X + ← en el menú principal, y este personaje será tuyo. También puedes activar este truco completando el juego en la dificultad Extrema. ¿Qué eso no existe? Anda, sigue leyendo, hombre de poca fe...

NIVEL "THE GAUNTLET"

Completa el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el nuevo nivel. Ahora pásate este último y abrirás la dificultad "extreme". ¿Ves como sí estaba?

DUPLICAR LOS ÍTEMS

Salva el juego y saca del inventario los elementos que quieras duplicar. Pulsa Start y elige cambiar tu personaje. Importa dicho personaje de la partida salvada previamente. El juego pondrá todos los ítems que había cuando salvaste la partida. Coge los que has depositado antes y... ¡tachaaan!

RESUCITAR EN EL MODO DE JUEGO MULTIPLAYER

Si uno de los jugadores muere durante el modo multijugador, tienes que llevar al personaje superviviente al punto de salvar anterior. Una vez allí, pulsa ■ (es decir, la acción "usar"), repetidamente, con el mando del personaje que murió. Como por arte de magia, resucitará con todos los ítems, pero sólo la mitad de los "hit points". Es el peaje que hay que pagar para volver del otro mundo...

VIRTUA TENNIS 2

Los mejores tenistas del mundo han saltado de nuevo a la pista, volviendo a demostrar que estamos ante el mejor juego de tenis jamás creado. Prepárate para globos, "aces" y más de un revés a velocidades de vértigo. ¡Ten cuidado de no distraerte! ¡Y cuidado, que por ahí vienen unos trucos!

ROPAS DISTINTAS

Sabemos que estos trucos suelen gustar mucho a los seguidores de esta saga, así que aquí te lo dejamos:
Mantén pulsado el botón L o R en el momento en que vayas a seleccionar tu personaje. Así tendrás trajes nuevos para cada uno.

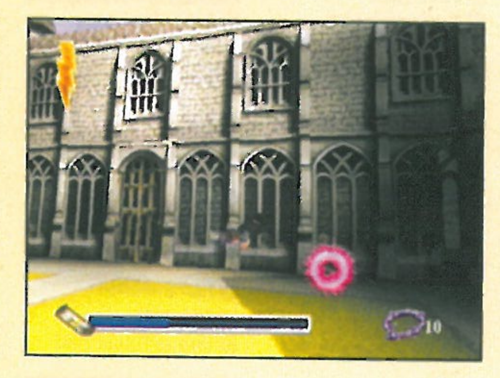
JUGAR COMO KING O QUEEN

Gana todos los encuentros sin usar continuaciones. Si estás jugando con un personaje masculino, al final te enfrentarás a King. Si usas a una chica, lo harás con Queen. Derrótalos y los tendrás disponibles como personajes seleccionables.





HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL



¡Este mes hay Harry para todos! Y es que las conversiones a consola de este súper-ventas de la literatura se encuentran hasta en la sopa. Si aún no lo tienes, corre a por él antes de que tus amigos te miren como un bicho raro. Además, ¡podrás fardar de que te sabes los trucos!

FINAL DISTINTO

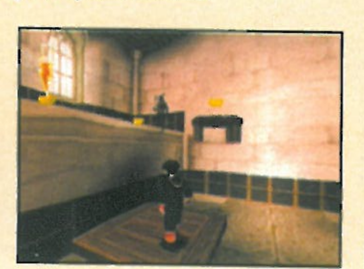
Bueno, antes de nada tienes que llegar al final del juego. ¡Venga, tú puedes, tigre! Una vez lo hayas hecho, empezarán los créditos. Una vez hayan acabado se dirá quién tiene la Copa de la Casa Hogwarts. Si durante la partida has recogido las cartas de las 17 brujas y magos famosos, verás un final distinto al normal.

LAS GRAGEAS DE BERTIE

Coge las siguientes grageas de Bertie para desbloquear un ítem detrás de un retrato de Hogwarts:

50 grageas amarillas	Nimbus 2.000
70 grageas azules	Armadura para Quidditch
80 grageas verdes	Tarjeta de brujas y magos famosos
100 grageas rojas	"Jinx" para Flipendo avanzado





CHUCHU ROCKET!

Parece que estos alocados ratoncillos no habían dicho aún su última palabra en cuestión de trucos. Uno de nuestros mejores espías (se sacó el diploma por correspondencia y todo) ha descubierto nuevas sorpresas la mar de interesantes.

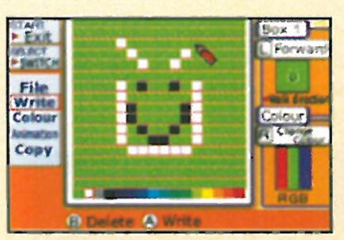
SECRETOS DE LA PÁGINA DE AYUDA

Seguro que ya habrás echado un vistazo a la página de ayuda, que simula ser una página web, ¿verdad?. Pues resulta que hay truco, porque cada vez que "visites" la página se revelarán más partes de la sección.

1ª Visita: Varios modos
2ª Visita: ¡Haz tus propios puzzles!
3ª Visita: Técnica de combate
4ª Visita: Download corner
5ª Visita: Técnica del puzzle

El "Download corner" es el apartado más interesante: Puedes "bajarte" tres tipos nuevos de ratones y gatos, que puedes usar en lugar de los clásicos.

TIPO 1: Los ratones son vacas y los gatos, OVNIs.
TIPO 2: Los ratones son globos y los gatos, alfileres.
TIPO 3: Los ratones son nieve y los gatos, fuego.





EVIL TWIN

¡Menuda ha liado este pequeñajo! Con su desbordante imaginación, ha creado un mundo de pesadilla del que no puede salir. A ver si con estos códigos secretos le podemos ayudar un poquito.

CÓDIGOS SECRETOS

Todas estas combinaciones se deben introducir en el menú Cheat Code de la pantalla principal:

Vidas infinitas	X, ■, ▲, X, ●
Un vistazo	●, ●, X, ▲, ■
Megashots	●, ▲, ▲, ■, X
Fuego rápido	■, ▲, X, ▲, ●
Snipe	■, ●, X, ▲, ●
Plena energía	●, ■, ●, ▲, X



TRUCOS A LA CARTA

MIGUEL FIGUERES (VALENCIA)

*Hola a Hobby Consolas. Necesito un cable con un juego excepcional para PS llamado **Legend of Dragoon**. Resulta que hay que encontrar muchas Piedras de Dragoon, pero hay una que no logro encontrar: la de la Tierra. Si me dijerais cómo la puedo conseguir os estaría muy agradecido. ¡Hasta pronto!*

¿Cómo no te lo vamos a decir, chaval? ¡Para eso estamos! Puedes conseguir esa piedra ya muy avanzado el juego. De hecho, se encuentra entre los discos 3 y 4. La podrás obtener comprándola de un mercader que hay en la ciudad del Torneo de Lucha. ¿Ves? No ha sido tan difícil. Nos vemos.

ANTONIO CARRASCO (TOLEDO)

*¡Hola! ¡Feliz año nuevo! Estoy muy contento porque ha empezado un nuevo año y Papá Nöel me ha traído una DC con el **Skies of Arcadia**, uno de mis juegos favoritos. Me estoy viciando todo lo que puedo, pero quiero conseguir una cosa que me ha contado un amigo. Me ha dicho que se puede conseguir una especie de versión definitiva del Cupil, pero no sé cómo hacerlo. ¿Es verdad? ¿Hay que hacer algo especial? ¡Ayudadme, please!*

Caramba, qué chico tan efusivo. Nos hablas del Cupil Final, que se consigue a base de alimentarlo con los 30 Chams existentes y 3 Chams de Abirik. Eso sí, no puedes usar Abiriks para "saltarte" las otras formas y llegar a la final. Ten en cuenta que 29 de las gemas se pueden conseguir durante el juego. La que falta la conseguirás, o bien desde la isla descargada, o desde la aventura de Pinta. Una vez lo consigas la VMU te avisará con el mensaje "Final Pet!".

LOGAN (E-MAIL)

*¡Hola a todos los que hacéis posible Hobby Consolas! Os mando este e-mail porque soy todo un fan de los juegos de disparos, desde el lejano **Operation Wolf**, ¿recordáis? Bueno, el caso es que estoy recopilando todo lo que puedo para ellos, pero me faltan los trucos para **Silent Scope** de PS2. Supongo que habrá un montón de trucos. ¡Decidme todos los que sepáis! ¡Un abrazo de parte de Logan!*

Bueno, pues eso es que no compras mucho nuestra revista, ¿no? ¡Porque hace ya tiempo que pusimos esos trucos! Como somos buenos (además de atractivos) vamos a volverlos a contar. Para jugar los niveles al revés ve a la pantalla de selección de modo y pulsa ←, ←, →, ■, ↓, ↓, ↑, ▲, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓ y ■. Para la vista en primera persona, entra de nuevo en la selección de modo y pulsa ↑ cuatro veces y ↓ cuatro veces. Por último, para el "Modo Amor", presiona en la pantalla de selección de modo ←, →, →, ■ y ▲. En los tres casos deberías oír alguna detonación para confirmar que has introducido correctamente el código.

SALVA PELÀEZ (MADRID)

*¿Cómo va eso? Acabo de pillar el **Broken Sword 2** de PS, porque me llamó la atención eso de los gráficos de dibujos animados, pero ando un poco despistadillo con el juego. Al principio del juego, salgo atado a una silla, la casa está en llamas, y una araña viene hacia mí, pero no me mata. ¿Qué tengo que hacer?*

Pues sí que te veo perdido, sí. A ver, en principio repásate bien las instrucciones, y después, sigue los siguientes pasos: mira en la estantería que tienes detrás, dale una patada a la base, y regocíjate viendo cómo la araña se convierte en zumo. Luego aprovecha el clavo de la pared para desatarte las manos... y el resto es cosa tuya, colega.

MEGAMAN BATTLE NETWORK

La enésima aparición de Megaman pretende hacer furor, esta vez en GBA, gracias a una historia que rompe con la tónica de la saga, enfocada en un estilo de lo más Pokémon. Y hasta podemos daros algunos consejillos y todo, chaval...





NAVEGAR EN INTERNET
Hay puertas en Internet que llevan a otras áreas. Estas puertas tienen signos de interrogación. Debes cumplir ciertos requerimientos en Internet y luego ir a la puerta correspondiente. La lista es la siguiente:

ÁREA	REQUERIMIENTO
11	No puedes escapar de ningún combate en el Área 10.
12	El Busting Level después de cada combate debe estar sobre el nivel 3 en el área 11.
13	No puedes escapar de ningún combate en el Área 10.
14	Debes ganar al menos 10 chips en los combates con los enemigos del Área 13.
15	Debes permanecer alejado de los combates todo lo que puedas en el Área 14.
16	El Busting Level después de cada combate debe estar por encima del nivel 4 en el Área 15.

CÓDIGOS DE LA RED DE LA ESCUELA
En la red de ordenadores de la escuela hay varias puertas en las que requerirás un código de dos dígitos. Esta es la lista que hay para cada puerta (algunos son aleatorios, pero te darán consejos):

PUERTA	CÓDIGO
1	09
2	30
3	Generado al azar
4	Generado al azar
5	15
6	Generado al azar
7	Generado al azar (requiere el código del profesor)

CONOCER A FORTE
Consigue todos los chips excepto el Dream Aura chip (número 127). Ve al Área más profunda de Internet (la 16, donde puedes conseguir la paradin sword). Camina alrededor de esa zona hasta que lo encuentres. Puede aparecer en cualquier parte. Entonces, si puedes vencerle, te dará el Dream Aura chip.

SNOOPY TENNIS

Hombre, pues no es que pueda competir con «Virtua Tennis», pero la verdad es que este juego también es muy divertido; además, puedes jugar con Charlie Brown y el resto de la peña, así que, ¿de qué te quejas? Si no hubiera trucos, vale, pero es que los tenemos muy interesantes...



PERSONAJES DE BONIFICACIÓN
Ve a la pantalla de Passwords y escribe HGQM para desbloquear a Pig Pen, Patty y Woodstock. Si sólo quieres liberar a Woodstock, introduce WHGX o ZVBM. Pon ZLNH para sacar a Woodstock y Pig Pen. Por último, WWXR desbloquea a todos los personajes.

FIFA 2002

"¡El terreno de juego es salvaje!" Pues sí, y ahora más que nunca, cuando el trono para el mejor juego de fútbol está por decidir, en una lucha feroz entre los mejores títulos que hemos visto desde hace "siglos bisiestos". «Pro Evolution» ya nos demostró su potencial "truquero" el mes pasado pero, ¿y un clásico como FIFA?

TORNEOS DE BONIFICACIÓN
Gana las siguientes clasificaciones en la Copa del Mundo para desbloquear los torneos correspondientes:
AFC: Copa de las Naciones de Asia.
CONCEBOL: Copa de Oro.
CONCACAF: Copa América.
UEFA: Eurocopa 2004.
Consigue todas las recompensas menos la última y desbloquearás la Copa de Confederaciones de la FIFA. ¡Vamos, rodad, rodad el balón!

IMÁGENES
Sí, bueno, ¿no? Hemos jugado y eso, ¿no? Y ha habido jugadores y árbitros y eso, ¿no? Pero si ganamos los siguientes eventos desbloquearemos imágenes de los jugadores, ¿no?
- **Clasificación en la Copa del Mundo AFC:** Myung Bo Hong.
- **Clasificación en la Copa del Mundo de la UEFA:** Francesco Totti.
- **Clasificación en la Copa del Mundo de la CONMEBOL:** Roberto Carlos.
- **Clasificación en la Copa del Mundo de la CONCACAF:** Ruud Van Nistelrooy.
- **EFA:** Nuño Gómez.
- **Copa del Campeonato Europeo:** Iker Casillas.
- **Campeonato Europeo:** Thierry Henry.
- **Copa América:** Henrik Larsson.
- **Copa de Oro:** Thomasz Radzinski.
- **Confederaciones FIFA:** Steve Marlet.



WARIO LAND 4

La verdad, Wario debería replantearse su trabajo de "antihéroe". ¿Es que no se cansa de recibir "somantas" de palos a manos de todo bicho viviente? Y encima ahora van y le "quitan" la inmortalidad. Por suerte para él, tiene todo un juegazo arropándole y algún que otro truquillo escondido.

DIFICULTAD SÚPER ALTA
Completa el juego en el nivel de dificultad alta. Comienza el nuevo juego otra vez y podrás seleccionar un nivel de dificultad todavía más elevado. ¡Madre, ponte el cinturón!

KARAOKE DE WARIO
Consigue todas las coronas de oro recogiendo más de 10.000 monedas en todos los niveles, y desbloquearás la opción Wario Karaoke (vamos, para escuchar la música).





HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Pero bueno, ¿acaso pensabais que GBA se iba a quedar sin su ración de trucos en un mes tan prolífico? Claro que no, señores, el pequeño Harry Potter tiene magia para todos. Y si habéis llegado hasta aquí, es porque vuestra opción fue la de Game Boy Advance. ¡Diversión asegurada, chicos! Aunque no menos cierto es que con unos trucos siempre se alegra la cosa, ¿no?

HECHIZO ALOHAMORA

No, no es un saludo de Hawai. Es un elemento que puede seros muy útil. Hermione te lo enseña en la sala común que hay después de la práctica de Quidditch. Con él puedes abrir todas las puertas selladas que tengan cuadros de estrellas marcados sobre ellas.

DERROTAR AL TROLL

Este es un tipo duro, así que a lo mejor necesitas unos consejitos. Acércate y, cuando levante su arma, vete hacia atrás y golpéale con un Flipendo, para que flipe un poco (sí, es un chiste malo...). Entonces, dale una buena tunda en el agujero grande que hay a la izquierda.



AIRBLADE

Quien crea que en Hobby Consolas tenemos preferencia por el patinaje se equivoca: a nosotros lo que nos va en realidad es la tabla de planchar nuestras camisas para venir a trabajar. Sin embargo, si salen tantos juegos sobre el tema, pues ¡mejor que mejor! ¿Queréis uno futurista? Aquí está, equipado con sus trucos.

PERSONAJES EXTRA

Completa los siguientes objetivos para conseguir algunos personajes extra. Pero cuidadín, también tienes que obtener el rango que se te exija para ello.

COMPLETAR	RANGO	PERSONAJE
El juego	S	J.J. Sawyer
Nivel "Downtown"	B	Naomi
El Juego	A	Oscar
Nivel "Storage"	B	The Insider

MODO STUNT ATTACK

Simplemente acábate el juego en el modo Historia y tendrás esta nueva modalidad disponible. ¡Sólo los más habilidosos ganan en él!

ROPAS DISTINTAS

Completa las siguientes tareas para desbloquear un tercer traje para el personaje que se trate:

Ethan: Completa el modo Stunt Attack.

Kat: Completa el modo Score Attack con puntuaciones máximas en todos los niveles.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER



Los deportes más extremos vuelven a tomar fuerza en las consolas. Si eres de esos a los que les gusta saltar sobre la nieve y Sierra Nevada o los Pirineos te pillan lejos, coge este juego y pégate unas carreras. Ah, los trucos no son sólo para hacer saltos chulos, que nos sabemos nosotros unas trampas que "pa qué te viá contá".

CÓDIGO MAESTRO
Hmm, la cosa suena muy importante, ¿verdad? Compruébalo iluminando la selección "Options" en el Menú Principal. A continuación mantén pulsados al mismo tiempo L2 + ← y presiona ▲, ■, ▲, ●, ▲. Con eso se desbloquearán todos los trucos.

TODOS LOS PERSONAJES, OBJETIVOS Y TABLAS
Señala la selección "Opciones" sin pulsarla en el Menú Principal. Mantén presionados R2 + → y, sin soltarlos, teclea la secuencia ▲, ■, ▲, ●, ▲. Por cierto, con este truco también habrás desbloqueado a los dos personajes secretos que existen. ¡Y todo por el mismo precio, jefe!

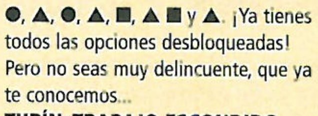
ESTATUS AL MÁXIMO
Ilumina "Options" dentro del Menú Principal, mantén pulsados L1 + → y presiona ▲, ▲, ●, ▲.

TODAS LAS SECUENCIAS FMV
Ilumina "Options" en el Menú Principal como sólo tú sabes hacerlo. Sin soltar R1 + ← pulsa ▲, ▲, ●, ▲. Hala, a disfrutar con el "cine".

THE ITALIAN JOB

Ya os habréis dado cuenta de que los "Minis" han vuelto a ponerse muy de moda, ¿verdad? ¿Pensáis que es debido a una ingeniosa campaña de marketing? Bueno, nosotros creemos que gran parte de la culpa la tiene este genial juego, que con todo el morro "resucita" una peli británica que tiene ya un par de décadas. ¿Leísteis ya nuestra guía? Bueno, pues ahora es el momento de informaros de los trucos.

MODO CHEAT
Ve al Menú Principal y presiona ▲, ▲,



●, ▲, ●, ▲, ■, ▲ ■ y ▲. ¡Ya tienes todos las opciones desbloqueadas! Pero no seas muy delincuente, que ya te conocemos...

TURÍN: TRABAJO ESCONDIDO
Ve hacia la glorieta y allí coge la primera a la derecha. Pregunta a una viejecita (es broma...), conduce hasta el parking y derriba todos los conos. Recibirás una oferta de trabajo. Sigue las flechas para obtener el trabajo. Aquí no hay que ir a una empresa de trabajo temporal ni "ná", así da gusto.



DODGE BALL ADVANCE

¿Alguien recuerda la serie "Bola de Dan"? Vale, nadie. En fin, pues con ella se popularizó el pseudo-deporte del "balón prisionero". Ya sabes, si te dan un balonazo te han "cazado". Y ahora puedes revivir aquellos momentos de tu juventud con este divertidísimo juego. ¡Y mira cuántos trucos tiene!

DREAM TEAMS EXTRA
Entra en el modo Campeonato y haz que tu equipo alcance la primera posición. Entonces retarás a un Dream Team, donde debes ganar en dos rondas de tres. Hay cinco equipos, siendo el último el equipo Atlus. Una vez los hayas derrotado puedes jugar controlándolos. Tras ello, cuando entres de nuevo a jugar en el modo Campeonato, te tocará luchar contra los dobles de tu propio equipo.

JUGAR CONTRA EL STONE TEAM
Juega controlando el Atlus Dream Team y dirígete a "Special". Ve todo el camino hacia arriba y lucha con el Atlus Dream Team y el equipo que controle la CPU será de piedra. ¡Ahora verás lo que es bueno!

SUPER TIRO
Consigue la pelota y ponte detrás de la línea. Entonces pulsa delante, delante para correr. En el tercer paso pulsa tiro. Harás un Súper Tiro (hay 50). También puedes hacer un Super Tiro de Pase y un Super Tiro de Salto con Carrera. Ojo, se pueden llegar a bloquear.

SUPER TIRO EXTRAÑO
Cuando empieces, corre y salta, pulsando luego A. En medio de esto, llama a alguien para que entre y pulsa A (si pulsas →, ←, ↑ o ↓ esto no funcionará). Ahora, pulsa B. Si lo haces bien, debería parecer un tiro de lo más raro. Otro modo de hacer cosas así es presionar A cuando estés saltando y luego pulsar B cuando unos de los chicos de tu equipo la coja.

"SUPER FLIP"
Para poder hacerlo pulsa delante dos veces y empieza a correr. Mientras corres, pulsa A + B para saltar. Cuando estés en el cénit de tu salto pulsa A + B para hacer un "super flip". Mientras lo está haciendo, puedes pulsar B para hacer un súper lanzamiento.





ACE COMBAT 4

El nuevo simulador de combate aéreo para PlayStation 2 es tan rápido que nos hemos quedado con los intestinos revueltos... Así que, mientras vamos al baño, apuntaos estas ayuditas, ¡para que no os pase lo mismo a vosotros!

MENÚ DE OPCIONES EXTRA
Acábate las 18 misiones del juego, date unas palmaditas en la espalda por ser tan machote, y salva el juego. Ahora tendrás un nuevo menú en la pantalla principal, con opciones para jugar con todas las misiones abiertas, practicar, ver las escenas FMV, y hasta utilizar nuevas armas. ¡De nada!



CONSIGUE EL TIGER STRIPED F-4E
Este avión es una pasada, pero seguro que no sabes cómo seleccionarle. Pues bien, entra al modo Special Continue del menú anterior, y acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.

HAZTE CON EL X-02 STEALTH
Para conseguir este magnífico caza, "simplemente" consigue una S en el ranking de puntos de todas las misiones, jugando en modo normal.



ESTO ES FÚTBOL 2002



El tercero en la lucha futbolera no ha llegado tarde a la sección. Aquí tenéis otra gran juego de fútbol, aunque no tiene tanta solera como «FIFA» o «Pro Evolution». ¿Os parece esto justo? Hombre, pues por trucos no será...

VENTAJAS PARA LOS MEJORES

Vence en las siguientes competiciones para desbloquear las siguientes ventajas en la pantalla de selección de equipo o de estadio, según corresponda.

TORNEO A GANAR	CONSIGUES...
Copa de África	Equipo de All-Stars africanos
Copa de América	Equipo de All-Stars americanos
Copa de Asia	Equipo de All-Stars asiáticos
Liga alemana	Equipo de All-Stars alemanes
Copa Europea	Estadio Leister Square

Por último, si ganas la Timewarp Cup desbloquearás una opción para ver los créditos del juego en el menú principal. ¡Fin del partidoooo!

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

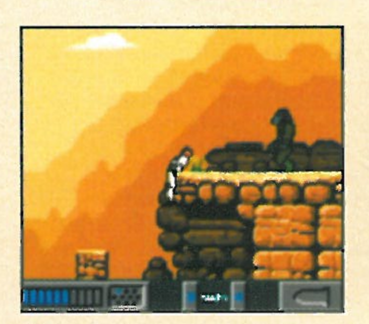


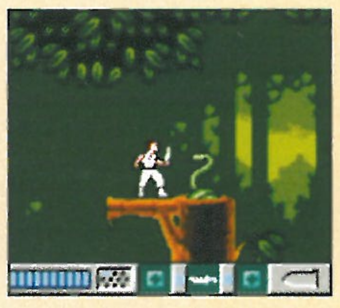
Hobby Consolas, buenas tardes. Sí... ¿Cómo? ¿Qué su hijo piensa que tenemos a GBC discriminada? ¿Qué solo ponemos passwords para «El Planeta de los Simios» de Game Boy Advance? ¡Señora, eso no puede quedar así! ¡Ahora mismo pongo a trabajar a mis chivatos!

...Y EL CHIVATO ENCONTRÓ LOS PASSWORDS

Escribe estos códigos en la pantalla de contraseñas y serás llevado al nivel que corresponda.

NIVEL	CONTRASEÑA
Desierto 2	1C6YPT
Cueva	ORK01D
Jungla 1	6PC49G
Jungla 2	JMF69J
Centro Médico	0F1BR8
Ciudad de los Monos 1	LY7VRQ
Ciudad de los Monos 2	2TMQ1V
Ciudad de los Monos 3	V!TG14
Playa	DTRZ1L
Montañas	XZPFR0
Ciudad Subterránea 1	06H91V
Ciudad Subterránea 2	G!WN9Z





TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Ya estamos en negociaciones con ciertos círculos eclesiásticos para ver si nos permiten que se ponga un día del calendario como «San Tony», aunque sólo sea por el montón de trucos que traen sus juegos. Por supuesto, la notable versión de Game Boy Color también tiene lo suyo por ahí.

CINTA SECRETA

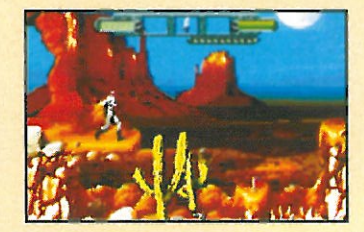
Ve al nivel "Foundry" y dirígete a la última rampa nada más empezar. Ve todo a la izquierda, hasta que puedas "grindar" sobre una vía gris y saltar. Si lo haces bien llegarás a la cinta secreta. Ahora sólo tienes que hacer uno de esos "Grind 50-50" que tanto te gustan para bajar.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Bueno, bueno, bueno. Soy Charlton Heston. Aquí me tenéis en una nueva aventura en la que ni siquiera salgo (era para mosquear)que tiene más peligro que Ortega Cano en un karaoke. Pero eso es lo de menos, mejor ayuda a mi colega a vencer a los monos en este juego, que es "la caña de España" (¿?).

CONTRASEÑAS

Introduce los códigos que ves aquí en la pantalla de Passwords para ir (¿a que no lo adivinas?) a la fase correspondiente.



NIVEL	PASSWORD
2	64N4HY
3	F5BMGF
4	B1SKZR
5	76FNHB
6	P7GRXK
7	6B7VM#
8	QK6293

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

¿Os habéis parado a mirar la lista de Imprescindibles de PlayStation 2? Efectivamente, queridos, este juego está entre ellos. Y no creáis que esos privilegios los regalamos, no. Este DVD es toda una joya del género, cargada de personajes con mucho carisma y aventuras que os harán pasar buenos ratos. Venga, dejad el "Acsion Man" que os trajeron los Reyes y probad estos "mega-chachi-súper" trucos.

FINAL DISTINTO

Completa el juego tras conseguir al menos 100 células de poder y podrás ver un final distinto al original. ¿Serás capaz de hacerlo?



CRÉDITOS MÁS RÁPIDOS

Una vez los nombres de los chicos de Naughty Dog se hayan mostrado y desaparecido de la pantalla, mantén presionado X o ●. Así pasarás los créditos mucho más rápidamente. Es que a veces se ponen de un pesado...







Guía para limpiar los suburbios de Nueva York

MAX PAYNE

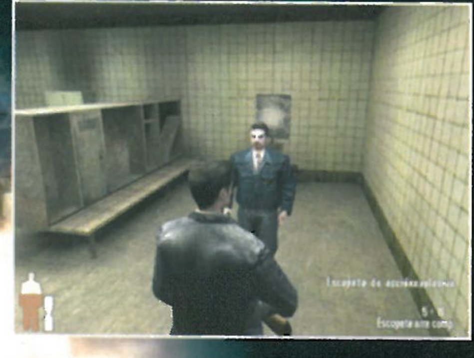
Las calles de Nueva York se han convertido en un campo de batalla. Menos mal que Max Payne, el tipo más duro de la ciudad, ha decidido imponer su propia ley... a golpe de pistola. Y claro, a nosotros nos toca echarle una mano, pero no penséis que basta con "cepillarnos" todo lo que se mueva, en más de una ocasión tendremos que usar la cabeza. ¡Suerte que contamos con esta guía!

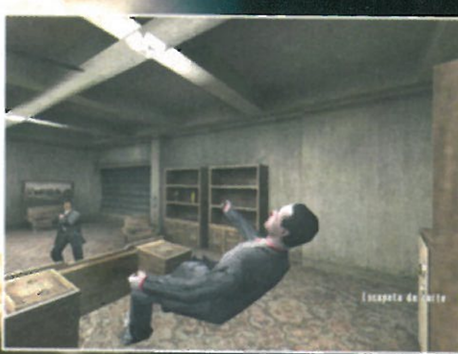
PARTE 1: EL SUEÑO AMERICANO

CAPÍTULO 1: LA ESTACIÓN DE LA CALLE ROSCOE

OBJETIVO: ENCONTRAR A ÁLEX.

Al parecer Álex había averiguado algo relacionado con Jack Lupino y Punchinello, y necesitaba mi ayuda para resolver el caso. Debía encontrarme con él en la estación del metro.





En cuanto desapareció el tren, todo quedó en silencio. Me dirigí a la puerta de personal autorizado. Un reguero de sangre conducía por todo el pasillo hacia la siguiente habitación, en la que el cadáver de un agente de seguridad presagiaba lo peor. Supuse que allí habría algún tipo de munición o armamento de repuesto y, tras rebuscar un poco en las taquillas, encontré recargas para mi Beretta, además de un bote de píldoras analgésicas que me servirían para contener el dolor si resultaba herido. Al regresar al andén me fijé en dos hombres que mantenían una conversación. Como ambos portaban pistolas mucho más potentes que mi Beretta, aproveché que estaban despistados para dispararles por sorpresa.. No dudé en tomar prestadas sus armas; mientras no encontrase nada mejor, una Desert Eagle sería mi mejor aliado. El acceso a las escaleras estaba ahora abierto, así que subí al piso de arriba, donde aguardaban dos hombres más. Tras acabar con ellos, cogí las balas de sus pistolas y me dirigí al final del pasillo. A la izquierda, tras una verja de seguridad, un tercer maleante pedía explicaciones de lo ocurrido a sus compañeros. Mis balas aclararon sus ideas. A continuación,descendí por las escaleras hasta el siguiente andén. Caminé despacio para no alertar al gorila que vigilaba el acceso a la habitación de control de la estación, reduciéndolo antes de que pudiese reaccionar.

El acceso a la sala de control estaba restringido mediante una clave de seguridad que desconocía, pero la verja que daba al andén de trasbordo número dos estaba abierta, pese a la advertencia de obras. Al final de la escalera se escuchaban voces. Bajé con cuidado y en cuanto pisé el último escalón disparé sobre tres centinelas, procurando que no quedase ninguno a mis espaldas. Seguí caminando hacia el tren estacionado, hasta llegar a la altura de una habitación de servicio. En su interior, uno de los pistoleros mafiosos se disponía a liquidar al poli que tenía como rehén. Abrí la puerta y apreté el gatillo sobre el chico malo. Mi nuevo amigo conocía la clave de la sala de control y me ayudaría a entrar. Inspeccioné el vagón de metro. Aún quedaba pendiente registrar la habitación del otro extremo del andén. Al entrar, dos hombres apuntaban directamente a mi cabeza. Me deshice de ellos procurando no dañar los tanques de gas. Recogí la munición y los analgésicos que encontré, y recorrí el pasillo que daba al túnel subterráneo. Una puerta de metal bloqueaba el paso. Tras ella, dos mafiosos me disparaban. Acabé con ellos a través de la verja (o disparando a las bombonas de gas). Luego, regresé con mi compañero.

El poli se encargó de validar el código de acceso a la sala de control, pero en cuanto abrió la puerta fue acribillado. Volví a pulsar el control de apertura, pero ya no había nadie. Se habían atrincherado en la sala de máquinas y nada más atravesar la célula fotoeléctrica me llovió plomo. Acabé con ellos cubriéndome tras el mostrador. La puerta de la derecha daba a los generadores. Pulsé el primer botón de los tres que había frente a mí. Volví al vagón y el amasijo de hierros con ruedas hizo de ariete contra un muro de madera que antes me impedía el paso. En cuanto bajé, varios pistoleros aparecieron de la nada.Tuve que liquidarlos sin miramientos.

CAPÍTULO 2: SALÍ VIVO DE LA ESCENA DEL CRIMEN

OBJETIVO: ENCONTRAR A ÁLEX.

Al girar la esquina vi a dos hombres cubriendo una puerta de metal. Pan comido. Acabé chapoteando por la antigua vía del metro, hasta llegar al andén, en el que conversaban tranquilamente tres gorilas. En la planta superior presencié una discusión entre dos matones que acabó con una trágica muerte. Del otro tipo me encargué yo mismo, llamando la atención de dos pistoleros que no tardaron en acudir. Uno de ellos dejó huérfana una recortada de doble cañón que no dudé en apadrinar. También me fijé en una puerta soldada con una bomba sin detonador. En la sala inferior había un boquete en la pared, era un acceso a la cámara de seguridad del banco. Los ladrones se percataron enseguida de mi presencia, por lo que tuve que acabar con un grupo de cuatro hombres que se escondían tras el portón de la caja fuerte. Los lingotes de oro y las paredes me sirvieron como trinchera. A continuación, pulsé el control que abría la puerta de la cámara acorazada, quitando de mi camino a cuantos imprudentes encontré en el interior. La alarma del techo me estaba poniendo nervioso, así que la hice callar a balazos.

Me percaté que el monitor central controlaba las puertas de las cámaras de depósito, en las que hallé un detonador y varios bonos de la compañía AESIR. Allí no había nada más que hacer, así que me dirigí a la puerta blindada cargada de explosivos que había visto antes. Tres matones interrumpieron mi ascenso por las escaleras, uno de los cuales me lanzó una peligrosa granada. Luego coloqué el detonador en la puerta blindada y me situé a una distancia prudencial. La explosión fue tremenda. Al otro lado me esperaba Álex, convencido de la implicación de Lupino en la operación mafiosa. Antes de que pudiese seguir hablando recibió un disparo mortal por la espalda. De nuevo estaba solo en todo aquello, mientras tres serpientes de refuerzo aparecían por las escaleras. Esperé tras la pared a que se acercasen y los liquidé. Acto seguido, cogí los analgésicos del botiquín que había en la taquilla.

Subí por las escaleras y disparé a dos matones distraídos, esquivando la granada que me lanzó uno de ellos. Luego, acabé con los demás. Cogí los analgésicos de la taquilla y salí por las escaleras de la derecha antes de que llegaran unos cuantos coches patrulla de la policía.







Será mejor que os mantengáis alejados de un barril de combustible si pensáis disparar, eso sí, su explosión es la mejor manera de terminar con unos cuantos enemigos de una sola vez. ¡Todos al suelo!

CONSEJOS GENERALES

- Es conveniente que analicemos cada situación antes de lanzarnos como posesos sobre el enemigo. A buen seguro descubriremos el mejor hueco para atacar o seremos testigos de una conversación interesante.

- Siempre es mejor forzar a que los enemigos vengan de uno en uno o por parejas, en lugar de dar la clásica patada en la puerta. Que sean ellos los que salgan en nuestra busca, y no al revés.

- La rotación de ángulos de cámara es un aliado perfecto para ver el contenido de las habitaciones antes de entrar (o de las esquinas antes de doblarlas). Aprovechémoslo a nuestro favor.

- Cualquier elemento del terreno es una trinchera en potencia cuando se produce un enfrentamiento. Cubrirnos y agazaparnos detrás de mesas, columnas, papeleras o coches será algo imprescindible para salir airoso en un tiroteo.

- Dosificar la munición es importante, pero escoger el arma que más nos convenga dependiendo del número de enemigos, su posición y las armas que lleven todavía lo es más. Aunque las opciones son muy variadas, a veces hay combinaciones muy efectivas (y otras totalmente suicidas).

- Salvar la partida en momentos clave es indispensable si no queremos dar al traste con todo el esfuerzo realizado (antes de un enfrentamiento complejo o de un salto difícil, por ejemplo). Por el contrario, guardar nuestra posición cada dos pasos resta interés y diversión a la dinámica del juego, sobretodo en el modo fácil. No conviene abusar.

- Guardar la técnica de Bullet-Time para situaciones REALMENTE comprometidas será imprescindible si no queremos vernos en un verdadero aprieto, aunque tampoco es conveniente ser demasiado conservadores. La virtud está en el término medio.

- Los enemigos suelen tener muy poco reparo con el entorno que les rodea al dispararnos. Si aprovechamos esto adecuadamente, conseguiremos que alguno de ellos acabe con un compañero por error, dispare a un tanque de gas o caiga por un precipicio.

- Ciertos personajes representan un nexo imprescindible para completar nuestra aventura. Matar al guardia de seguridad que nos acompaña en la misión del metro o terminar con la vida del chivato en la lavandería acabará con nuestros objetivos vitales. Mucho cuidado con el gatillo flojo.

- Hay que dar un uso inteligente y dosificado a los analgésicos, así como esperar a que surjan efecto antes de volver a la batalla. De nada sirve tomar analgésicos si estamos siendo acribillados. Hay que buscar un sitio seguro y tranquilo en el que puedan hacer efecto pausadamente.

- Mucho cuidado con las secuencias de habilidad, como los saltos a través del fuego, que pueden acabar con nuestra vida en un segundo.



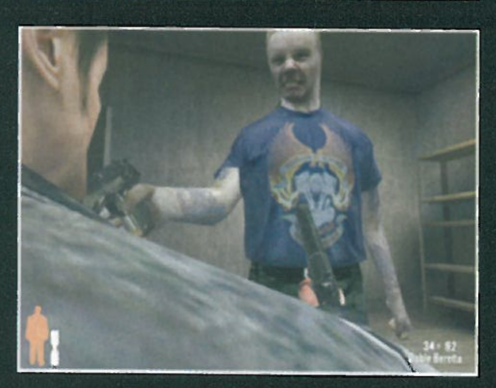
Guías

CAPÍTULO 3: JUGAR A BOGART

OBJETIVO: ESCAPAR DEL HOTEL.

Enseguida se descubrió mi mascarada, así que tuve que acabar con mis dos amables interlocutores. Los secuaces de los difuntos hermanos Finito no tardaron en irrumpir enfurecidos en la sala cuando se dieron cuenta de que algo no iba bien. Una carta dejada sobre la mesa llamó mi atención. Era de Vinnie Gognitti, otro de los desalmados secuaces de Lupino. Dentro de la caja fuerte encontré un analgésico y en uno de los cajones una Beretta. Estaba claro que debía registrarlo todo. Mamá decía que todo lo gratis era bueno.
El ascensor estaba estropeado y las escaleras de incendio bloqueadas. Abajo podía oír algo sobre mí en la radio; al parecer me culpaban de la muerte de Álex. La puerta de las escaleras estaba cerrada, así que tuve que salir por la ventana. En el exterior la ventisca era ensordecedora y la única entrada de servicio estaba repleta de matones. En lugar de arriesgar el pellejo disparé a la boquilla de la bombona de gas que había en el interior, provocando unos bonitos fuegos artificiales. Una vez despejado el camino bajé las escaleras hasta la tercera planta del hotel.
Al girar la esquina un individuo miraba anonadado el culebrón de la tele. En cuanto le disparaté a traición salieron en su ayuda dos tipos más. Tras la salida me esperaba una víbora con escopeta, y dos más en la habitación de las camas. La siguiente puerta estaba bloqueada, pero el candado cedió a mis disparos. Tras ella había dos maleantes peleando con la máquina de refrescos. Les quité la sed para siempre y me giré rápidamente para evitar que me decoraran la espalda dos tipejos más.
Fui en dirección al muro de ladrillos y me metí en la habitación de la derecha. Un inofensivo yonki alucinaba en el suelo. En cuanto llegué al pasillo cuatro matones se interesaron por la velocidad de disparo de mis dobles Berettas. Recogí el cóctel molotov que dejó caer uno de ellos. La puerta de enfrente estaba cerrada y en la otra había una lavadora bloqueando la entrada, así que fui hacia la habitación de Rico Muerte, la 313. La puerta era una trampa que se activaba al entrar, pero esquivé el disparo. En cuanto regresé al pasillo, aparecieron dos hombres por una de las puertas bloqueadas. Fui de nuevo por el pasillo de la 313 hacia los urinarios. Al fondo había analgésicos. Al salir del servicio me fijé en la endeblez de la puerta de enfrente. La rompí con la barra de metal y caminé hasta el siguiente ventanal por la cornisa. En la habitación hallé dos analgésicos, cuatro cócteles molotov, una Beretta y una Desert.
Ahora debía regresar otra vez a la habitación que se encontraba junto la puerta bloqueada por la lavadora. Apenas dos disparos a la caldera desde una distancia prudencial me bastaron para que se abriese un enorme boquete en el suelo, que me permitiese cambiar de piso. Después entré en la habitación que tenía el número 216. La prostituta que la habitaba había dejado su diario en la mesa. Descubrí que el armario ocultaba una sala contigua, donde la ramera filmaba películas de sus clientes. Cogí la munición de la estantería y entonces salí al pasillo de al lado. Mientras tres hombres discutían, saqué un cóctel molotov, con la esperanza de acabar con ellos. Al final de la segunda planta hallé un ascensor de servicio operativo.





Parece que nuestro amigo quiere comprobar hasta qué punto hace daño nuestra Beretta 92.



CAPÍTULO 4: LAS ARTERIAS DE NUEVA YORK

OBJETIVO: ESCAPAR DEL HOTEL.

Nada más salir del ascensor dí la bienvenida a unos tipejos sentados en una mesa. Los dos sujetos de la siguiente habitación salieron volando por los aires en cuanto disparé a las bombonas de gas que había en la sala.
Rompiendo todas las cajas conseguí hacerme con munición y analgésicos. Tras acallar las ganas de bronca de un voceras, me adentré en la sala de la caldera. Las escalerillas llevaban hasta la cocina, donde varios cinéfilos departían sobre lo grande que es el cine. Sólo encontré analgésicos, así que subí por las escaleras hasta llegar a lo que parecía el hall del hotel. En la primera sala se me murieron cuatro mafiosos, entonces entré y tomé prestada una llave que había sobre una de las mesitas.
Después abrí la puerta del bar con la llave robada, sorprendiendo a Rico en situación comprometida. No pareció gustarle mi interrupción, así que esperé a que sus cuatro moscones me buscasen fuera.
Una vez despejada la entrada, me dirigí a su encuentro en el interior del bar. Su gatita no estaba suficientemente caliente, así que decidí ponerla al rojo con un cóctel Molotov. El cobarde de Rico huyó sin pantalones por la puerta trasera.
Al abrir la puerta, recibí una ráfaga de Ingram. Rico parecía aguantar los disparos de pistola con gran estoicismo, así que escogí la escopeta de doble cañón y dejó de aguantar. Tomé prestada su ametralladora y fulminé a los dos secuaces restantes. Al fondo quedaba por visitar la recepción del hotel y la vieja centralita de teléfono. La verja del salón central estaba bloqueada. Subí por las escaleras hasta el salón de juego del piso superior. El portón doble daba al tejado de la sala inaccesible. Rompí el cristal y caí sobre unas cajas. En ese preciso instante aparecieron cuatro hombres con Ingrams y escopetas a los que tuve que reducir dando volteretas y utilizando la técnica de Bullet-Time.
La salida se encontraba totalmente bloqueada, así que activé su apertura temporal mediante un botón que estaba ubicado tras la mesa de recepción. Por fin estaba fuera.

CAPÍTULO 5: QUE HABLEN LAS ARMAS

OBJETIVO: ENCONTRAR UN CAMINO A LA OFICINA DE LUPINO EN LA PLANTA SUPERIOR.

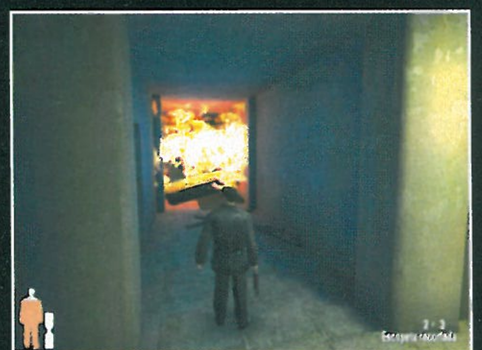
Caminé por las calles hasta llegar a la casa de empeño, acabando con los dos usureros que la regentaban. El portal del edificio de Lupino estaba cerrado, así que fui al sótano del fondo. Dentro había tres hombres esperando y algunas armas. En los pasillos no había más que yonkis. Una pared se deshizo a mi espalda. ¡Aquello estaba lleno de explosivos! No había salida, así que disparé a las bombonas de gas para que estallaran sobre la puerta bloqueada. Enseguida apareció un tipo cabreado. Dentro había más yonkis y analgésicos. En la sala del fondo aguardaban dos ratas más. Subiendo las escaleras maté a un tipo peligroso que portaba una Ingram. Sonó el teléfono. Era un tal Alfred Woden avisándome de la llegada de los SWAT. El helicóptero sobrevolaba la zona y se me echaba ya encima. Tras eliminar a dos moscones más, entré en el patio interior del edificio. Un portón cerrado me cortaba el paso... Una de las puertas restantes me conducía al mostrador de la tienda de empeño. Alguien había dejado allí una carta y una llave. Tras recoger ambas, apareció un grupo de SWAT armado hasta los dientes con rifles de asalto. Sabiamente decidí escapar abriendo la puerta bloqueada con la llave que había encontrado. Las escaleras del piso 3 al 4 habían quedado en ruinas, así que tuve que salir por otro lado. Seguí por el patio exterior. En cuanto llegué al siguiente pasillo el piso se desplomó a mis espaldas: no había vuelta atrás. Los cuatro tipos que había dentro de la única habitación accesible no parecían dispuestos a dejarme entrar. En lugar de meterme en el lodo intenté lanzarles cócteles o granadas desde fuera. Luego rematé la faena a lo John Wayne, sí, echándole pistolas al asunto. Recogí cuanto encontré por allí y salí por el único lugar posible: el hermoso ventanal.

CAPÍTULO 6: EL MIEDO DA ALAS A LOS HOMBRES

OBJETIVO: ENCONTRAR UN CAMINO A LA OFICINA DE LUPINO EN LA PLANTA SUPERIOR.

Bajé por la escalera de incendios hasta la calle y entré en la lavandería de Luigi. Para llegar al tejado tenía que coger el ascensor a través de la puerta cerrada de arriba. El tendero no quiso abrirme, así que tendría que engañarlo de alguna forma. Entré en el edificio de al lado, infestado de yonkis y sucios matones. Subí las escaleras derribando pistoleros. Una vez arriba "secuestré" a un tipo que parecía tener acceso a la lavandería. En cuanto se abrió el portón metálico se montó una buena. De nuevo tuve que lidiar yo sólo con cuatro hombres más. Luego me dirigí al ascensor que tenía un estúpido hilo musical de fondo. Acallé aquel suplicio con mi pistola. Al entrar en la habitación del piso de arriba disparé sobre un despistado que salía del WC sin su ametralladora y me acordé de Tarantino. La TV informaba sobre mí, Muerte y los hermanos Finito. Salí al tejado por la ventana. Investigando un poco encontré una habitación oculta tras el ventanal. Dentro había varias escopetas y dos pósters de "Soldier of Fortune 2 - Double Helix". Curioso. La única forma de llegar hasta la ventana del edificio de enfrente era caminando sobre las tuberías. Entré en la habitación aprovechando que un programa de televisión distraía a los centinelas. Utilizando de nuevo las tuberías del tejado, llegué hasta el edificio donde había estado minutos antes. Las explosiones continuaban y desde el piso de arriba me disparaban dos hombres. A continuación, sorprendí a dos matones manipulando los cables de una bomba. La enorme explosión provocó el derrumbamiento del muro que me impedía el paso. De camino al piso de arriba eliminé a un par de piezas, y a otro más en el piso superior. Ya estaba en lo más alto del semiderruido edificio de Lupino. En cuanto entré, se produjo un intercambio de disparos. Gognitti huyó por la ventana perdiendo hilo grueso por el abdomen. Le seguí por el tejado hasta la vía del tren. Saltó al techo del primer vagón que pasó. Yo no quise ser menos...





CAPÍTULO 7: BRUTALIDAD POLICIAL

OBJETIVO: ATRAPAR A VINNIE GOGNITTI.

*No estaba dispuesto a perder de vista a Gognitti, así que le perseguí mientras eliminaba a la escoria que me salía al paso. Unos cuantos "pistachos" al helicóptero de la poli provocaron su retirada inmediata. Continué mi persecución hacia el interior del edificio por el que había entrado Vinnie, pero sus matones estaban dispuestos a defenderle con uñas y dientes. Les fui liquidando a todos hasta llegar a la planta baja, donde hallé unos analgésicos. En la calle volví a toparme con varios hombres armados. Gognitti huyó por el montacargas. Maté a un tipo que había cerca del elevador. Luego tomé el mismo camino que Vinnie, fulminando a dos tipos más que irrumpieron en mi camino (uno de ellos apostado en la azotea del edificio de enfrente). A continuación, me deshice de unos tipos que aguardaban mi llegada armados con granadas. Para encontrar a Gognitti debía saltar por el acristalado del tejado sobre unas cajas. Recogí todo cuanto encontré y me dirigí a las escaleras, donde me esperaba un simpático individuo cargado de granadas y escoltado por dos de sus compinches. Salí al siguiente tejado y bajé por las escaleras de incendios, hasta llegar a la siguiente habitación. Los malosos esperaban atemorizados mi llegada. Eran varios y se batían en retirada lanzándome granadas y abriendo fuego de supresión. Me las apañé para que se hiriesen entre ellos con su propio fuego cruzado, y luego yo mismo rematé la faena. Allí estaba Gognitti.
Tras acabar con su pandilla, disparé a Vinnie por segunda vez en la misma noche. Ya no le quedaba hilo, ni aliento tras cantar lo que necesitaba saber para encontrar a Lupino.*



CAPÍTULO 8: EL MATÓN SOBRE EL TEJADO

OBJETIVO: ENFRENTARME A JACK LUPINO Y HACERLE PAGAR.

La cobardía de Gognitti apuntó al club nocturno de Lupino, el Ragna Rock, meca de un submundo psicotrópico y diversión enfermiza.

*En una de las taquillas descubrí una palanca que abría una puerta secreta. Aparte de dos esbirros de Lupino, encontré munición, analgésicos y un libro muy curioso. En la pista de baile me esperaba una comitiva de matones, dos de ellos cargados con Ingram y granadas, y un tercero con molotovs en el balcón. En las siguientes salas me topé con dos grupos más. Allí también había analgésicos y munición. Abrí la verja que daba acceso al siguiente pasillo y fulminé a un enemigo que rodaba por el suelo. Ya en el piso superior acabé lo antes posible con otro matón para poder defenderme de los disparos y cócteles que me lanzaban desde el lado contrario.
Antes de proseguir utilicé los soportes metálicos de la pista para llegar hasta los tipos que había eliminado, probablemente habría munición y analgésicos. La siguiente sala correspondía al centro de control de una de las pistas de baile. Aparte de analgésicos, en el palco situado a la derecha del telón (accesible por la cornisa) hallé cuatro cargadores completos de Ingram. Luego me dirigí hacia las escaleras cercanas para acribillar a otras dos tandas sucesivas de tres hombres. Anduve hasta las escaleras de madera, un indeseable reveló una peligrosa trampa en su caída hacia atrás. El tejado sólo permitía recorrer vigas y cornisas. Las siguientes escaleras daban a la sala del escenario. Maté a la primera rata que cubría la zona y tomé los cuatro analgésicos que había al final del pasillo. En cuanto me giré para descender tuve que lidiar con cinco tipos que subían a liquidarme. Salir de allí pasaba por activar el telón metálico desde el centro de control. Sólo podía llegar hasta la puerta del piso superior pulsando una combinación lógica en el panel de control de backdrop (botones 1, 2, y 4), cuidándome de no resultar herido por el tipo de la plataforma superior.*



CAPÍTULO 9: UN IMPERIO DE MALDAD

OBJETIVO: ENFRENTARME A JACK LUPINO Y HACERLE PAGAR COMO SEA.

La zona de bastidores me condujo a un habitáculo reservado, al final de las escaleras oí a Jack Lupino dando su particular discurso infernal. En cuanto abrí la verja metálica, se multiplicaron mis problemas; la inmensa sala tenía dos pasillos laterales cubiertos por cortinas rojas, y abundante munición, armas y analgésicos. Desde los pisos superiores me lanzaban cócteles molotov, y también disparaban con todo tipo de armas. Mientras tanto, iban apareciendo varios matones, en rondas de uno o dos hombres. Sólo pude librarme de aquella prole utilizando las columnas y los pasillos laterales como protección, evitando quedar expuesto al espacio abierto. Un buen uso de la técnica Bullet-Time me ayudó a evitar enfrentamientos precipitados, además tuve que realizar pequeñas retiradas para sanar mis heridas con analgésicos. Fue una carnicería, pero finalmente conseguí que Lupino en persona desatase su ira, colgado hasta las cejas de Valkyr, y acompañado por sus dos guardaespaldas. Sus amiguitos cayeron rápido, pero el furioso Lupino esquivaba bien las balas y hasta me lanzaba unos "quemaditos" a la cara. Aún así, el también tenía que recargar su arma, por lo que aproveché esos momentos para dispararle hasta que cayó al suelo. Ahora debía ir a por Punchinello.





PARTE 2: UN DÍA FRÍO EN EL INFIERNO

CAPÍTULO INTRODUCTORIO

OBJETIVO: CONSERVAR INTACTA LA RAZÓN INCLUSO EN MIS PEORES PESADILLAS.

No sé muy bien cómo, pero de algún modo había sido drogado y maniatado, y me ahogaba en una pesadilla, en la que regresaba una y otra vez a la noche en que asesinaron a mi familia. Frente a mí se presentaba un recuerdo deformado de mi antiguo hogar que me obligaba a caminar por un pasillo: ve recto, luego derecha (obligatorio), izquierda, recto, izquierda, izquierda (obligatorio), recto, izquierda (obligatorio), derecha, derecha (obligatorio). Tras esto, anduve por el reguero de sangre hasta llegar a una bifurcación y giré a la izquierda en vez de seguir por el principal. Luego, tomé la nueva interrupción hasta llegar a otra encrucijada, en la que volví a seguir recto. Tras el siguiente giro a la derecha, hallé una luz en la oscuridad. Uf, por fin estaba fuera.



CAPÍTULO 1: EL BATE DE BÉISBOL

OBJETIVO: ELIMINAR ESA HILERA MORTAL DE GÁNGSTERS.

Me desperté maniatado a una silla y con un dolor de cabeza insorportable; para colmo de males, estaba de nuevo en el sótano de Jack Lupino.
Aparte de dolores, sólo tenía conmigo aquel maldito bate de béisbol. Así que antes de salir de la sala de la caldera, probé su resistencia con el candado del armario. Los analgésicos que había en el interior me ayudarían a resistir mejor cualquier enfrentamiento. Consciente que me encontraba en clara desventaja, me asomé al pasillo con mucho cuidado. En el había varios hombres patrullando tranquilamente. Me abalancé sobre ellos lo más rápido que pude y les quité sus armas. Pese a ello, sabía que seguía siendo inferior, por lo que volví corriendo hasta la sala de la caldera para intentar forzar a los demás a que ellos mismos atravesaran la puerta.
Luego registré todas las salas que había, rompiendo cajas y cajones en busca de munición y analgésicos.
Tomando el ascensor que había en el pasillo llegué hasta los almacenes de carne de la planta baja. Como no podía ser de otro modo, tuve que acabar con varios grupos de gángsters antes de proseguir mi cruzada hacia la calle principal, por el callejón de carga y descarga. Entré en el hotel otra vez, en dirección al hall principal, donde pude oír cómo habían organizado el lío para que la policía creyera que yo había muerto. Luego volví al bar en el que me había tuteado con Rico Muerte un rato antes, donde estaba Niágara bebiendo tranquilamente.
Él y los suyos no tardaron en olerme en el aire, así que me di por aludido y les saludé con esa manera tan "amigable" que tengo de hacerlo: a tiro limpio. Niágara resultó ser más duro de lo que me esperaba, pero acabó mordiendo el polvo igual. Cuando le vi en el suelo agujereado, pensé en montar un negocio de piercings (¡se me da muy bien!), pero sabiendo que aún me faltaba por ver, puse pies en polvorosa; no quería que me pillaran por sorpresa.

CAPITULO 2: UNA OFERTA QUE NO PODÍA RECHAZAR

OBJETIVO: HALLAR EL CAMINO AL CARGUERO "CHARON".
El carguero estaba amarrado en el puerto del río Brooklyn. Tenía que abrirme paso hasta la zona de carga y descarga para localizarlo.

Nada más llegar maté al guarda de la verja. Dentro del primer almacén conseguí hacerme con munición saltando por las cajas hasta alcanzar las escaleras rotas. En la nave siguiente utilicé el montacargas para llegar hasta donde estaba el activador del remolque automático, que me sirvió para retirar una caja que impedía el paso. Tras ella se encontraba la zona de carga y descarga. A base de trepar por la grúa gigante conseguí accionar el gancho elevador de contenedores para poder seguir mi camino, pero entonces caí en una trampa. Resulta que uno de los chicos manejaba un remolcador móvil, y estaba a un paso de aplastarme. Para evitarlo, me escondí en un pequeño habitáculo ubicado en los contenedores de la izquierda, y luego salí para sazonar con plomo a una interminable oleada de maleantes. Luego seguí caminando entre contenedores, guiándome por una voz que parecía provenir de uno de ellos. En su interior se escondía un juguetón asesino a sueldo, fuertemente armado con un rifle de francotirador. Probé la efectividad del rifle de precisión con dos tipejos que había al otro lado del muelle: era sigilosa y efectiva en las grandes distancias, impecable. A mi derecha había un recinto con verja y un candado al que disparar. Tras coger la munición de su interior, me fijé en el cartel de advertencia junto al almacén: "Utilice zapatas de bloqueo para las ruedas cuando aparque en esta zona". Mi imaginación echó a volar y se dio de bruces contra la madera que bloqueaba las ruedas del camión: me serviría como puente de paso "improvisado". Tras pasar otra escaramuza de disparos llegué hasta una nueva zona, en la que me metí en el primer almacén a la derecha. Allí había un ordenador, y tras un tablón en la pared se escondía un almacén secreto con varios ítems. Después salí fuera y me dirigí al almacén principal. La verdad, este no era un mal momento para salvar la partida.

CAPÍTULO 3: ENTRE RATAS Y AGUA CON ACEITE

OBJETIVO: ENCONTRAR EL CARGUERO "CHARON".

Sin apenas darme cuenta, acababa de meterme en un panal de abejas enfurecidas. Antes de salir de allí registré un contenedor rojo al que accedí saltando entre cajas. Una vez fuera, me subí en un cargador móvil de contenedores, pilotado por otro matón indeseable. Gracias a aquel aparato podría moverme con comodidad, y utilizar el rifle de francotirador a mi antojo. Su funcionamiento era muy sencillo: tan solo debía pulsar el botón correspondiente a la parte hacia la que me quería mover. Mientras aquel chisme se desplazaba, acabar con los centinelas de las casetas de vigilancia resultaba un juego de niños, así que aprovechaba para pararme en cada una de ellas para recoger los objetos útiles, y ya de paso acabar con los los moscones que aparecían en la calle. Al llegar hasta la puerta del siguiente almacén, una pandilla de pistoleros supo de qué están hechas mis balas. Tras las ventanas de la habitación de arriba, descubrí el carguero "Charon", de modo que accioné el pulsador que había junto a la puerta, el encargado de abrir la verja de acceso al exterior. En el interior de la cabina del barco estaba sonando un teléfono, era Punchinello. Entonces descendí hasta la bodega, despachando en mi camino a varios de los tripulantes. Abajo esperaba Boris, protegido por sus hombres de confianza. Deduje que la mejor forma de acabar con él sería esperar a que se acercase lo suficiente a los tanques de gas, y justo después hacerlos explotar desde una distancia prudencial. Resultó que aquello no fue suficiente, pero las balas de mi rifle hicieron el resto sobre él. Al final de la bodega me encontré con más armas y munición que anuncios en Navidad. Vaya, tenía el presentimiento de que iban a hacerme falta.



En un juego como éste, nada es lo que parece. Tras cada rincón puede esconderse la muerte.

CAPÍTULO 4: APAGA MIS LLAMAS CON GASOLINA

OBJETIVO: ESCAPAR DEL RESTAURANTE EN LLAMAS.

Esta vez me encontraba en un laberinto de llamas, así que en lugar de continuar recto, salté hacia la derecha hasta llegar al portón doble. Luego seguí de frente hasta llegar a otra puerta. Sabía que tras las estanterías estaba la salida, de modo que permanecí en medio del pasillo -para no abrasarme- y seguí huyendo a toda prisa hacia la cocina, evitando las explosiones y los tanques de gas. El restaurante estaba imposible, así que el mejor camino para escapar era el alcantarillado. Tras una minuciosa labor de disparos, encontré una salida al exterior, donde me esperaba la reluciente limusina de Vlad.



CAPÍTULO 5: EL ÁNGEL DE LA MUERTE

OBJETIVO: ELIMINAR A LOS MIEMBROS DEL TRÍO.
La mansión estaba defendida por "el Trío", un grupo de matones formado por Vince Mugnaio, Joe Salem "Deadpan" y Pilate Providence "Big Brother".

No me llevó demasiado dar con "el Trío"; ya en la primera habitación del piso de arriba me topé con Providence junto a varios de sus secuaces. Lancé una granada para despejar un poco la cosa, y acabar con el primero. Seguí eliminando a los malos que había en las habitaciones, hasta llegar a unas escaleras. La puerta resquebrajada no se abría, así que entré por la de enfrente, donde acabé con Salem me esperaba armado con doble Ingram. Luego me dirigí de nuevo a la puerta agrietada, que no tardó en saltar por los aires bajo los efectos de la M79 que manejaba un chico muy travieso. Supuse que la única forma de no ponerme a tiro de aquel bestia, sería utilizando el rifle de francotirador desde el otro extremo de las escaleras... y supuse bien. En la siguiente habitación encontré a una mujer asesinada sobre la cama. Me parecía Mona, aunque también podría haber sido su hermana Lisa. En la siguiente sala maté a Mugnaio, el tercero de los del Trío. Por fin le había llegado su turno a Punchinello. El pobre tuvo problemas de ubicación y "la palmó" en el fuego cruzado con los comandos. No hace falta decir que puse toda la carne en el asador para deshacerme de esas fieras. Parecía haberme salido con la mía, pero en cuanto me dispuse a escapar me di cuenta de mi error...



Molestar a una cuadrilla de gangsters cuando están reunidos suele traer muchos problemas.

PARTE 3: UN POCO MÁS CERCA DEL CIELO

CAPÍTULO INTRODUCTORIO

OBJETIVO: ENFRENTARME A MIS PROPIAS PESADILLAS.
Todo se volvió confuso, mis sentidos chirriaban, mis constantes vitales se deterioraban, y caí al suelo. De nuevo estaba sumergido en una horrible pesadilla de la que quizá no saliese con vida, o peor, cuerdo.

Una vez más estaba sobre un reguero de sangre en el vacío, aunque ahora me movía con torpeza. Sin realizar gestos bruscos, recorrí el camino y salté al nivel inferior, girando a la derecha hasta llegar a las plataformas del nivel siguiente. Salté sobre la del extremo derecho, y seguí el camino de la sangre. Izquierda, salto, izquierda y otras dos plataformas sobre las que saltar. Pero ahora una luz delataba la salida. Entonces un "yo" alternativo apareció ante mi vestido de chaqueta, apuntándome con su pistola. Debía luchar sin cuartel contra mí mismo.

CAPÍTULO 1: LLÉVAME AL FRÍO ACERO

OBJETIVO: ENCONTRAR EL ACCESO AL ALMACÉN DE LA FÁBRICA "FRÍO ACERO".

Para acceder al almacén de la fábrica "Frío Acero" debía hacer explosionar los detonadores adosados a la pared. Tomando una distancia prudencial disparé sobre ellos. Luego hice mi aparición estelar matando a los guardias que custodiaban el primer almacén (uno de ellos se escondía dentro de un contenedor). Cogí toda la munición que encontré y luego pulsé la apertura de la persiana automática del fondo. Tras ella había dos encapuchados más que saltaron por los aires en cuanto disparé al barril. Hice reventar el siguiente detonador desde fuera, pero en cuanto entré a ver los desperfectos tuve que salir "por patas"; alguien había lanzado una granada por la ventana de la puerta. Abrí otra persiana que daba a la caldera de la fundición. Tras ella me disparaban varios guardias. Evité la granada que me lanzaron, y luego acabé con ellos cubriéndome de sus disparos tras las paredes y objetos. Abrí la siguiente puerta metálica y accedí al otro lado de las cajas, saltando entre las rocas que había donde la lava. De nuevo en la sala de la caldera, seguí hasta el fondo del pasillo, donde dos tipos más se ocultaban tras la puerta. En vez de entrar inmediatamente, debido al detonador de la pared, lancé un "regalito" explosivo por la puerta y me tapé los oídos. En la próxima sala había una especie de río de lava y varios hombres vigilando. Combinando el rifle y la Colt barrí la zona, para luego atravesar rápidamente la lava caminando por la barandilla del puente. Recorrí varios pasillos defendidos por el personal de seguridad hasta que encontré un walkie-talkie. Por lo visto, se estaban retirando de la zona para dinamitar todo y eliminar las pruebas de algo que debía ser muy gordo.

CAPÍTULO 2: VERDADES OCULTAS

OBJETIVO: BUSCAR A TODA COSTA EL ESCONDITE DE LA MUJER MISTERIOSA.

Acabé con los guardias que me acechaban y leí unos informes que había sobre la mesa. Maté al incordio que había en la sala contigua, reventé los sensores explosivos, y corté el escape de gas incandescente accionando la rueda de paso, para entrar de nuevo a la sala del río de lava. Mientras pasaba por el puente superior, el que había abajo saltó por los aires. El siguiente acceso estaba totalmente minado de detonadores por láser, pero aún así no fue difícil saltarlos o reventarlos a distancia. En cuanto salí de nuevo a la sala de lava, por el puente paralelo, otro mercenario comenzó a dispararme. Atravesé el puente y llegué hasta un pasillo completamente atestado de detonadores y ráfagas de gas letal. Con un poco de maña resultó fácil saltar el primer láser, al mismo tiempo que me agachaba para esquivar el gas que salía a la altura de mi cabeza. Luego caminé con mucho cuidado para no rozar los sensores verticales ni recibir una ráfaga de gas incandescente. Disparando al interruptor a través de los barrotes conseguí forzar la apertura de la verja para cerrar el paso del gas. Nada más abrir la siguiente puerta, hicieron explosión multitud de barriles que dejaron el piso como un colador. Maté al autor de aquella magnífica labor de demolición, y bajé al piso inferior saltando a un montacargas para no hacerme daño. Subí por el puente abierto, accionando el interruptor del lateral para poder pasar al otro lado (aunque también podía caminar sobre la barandilla). En el contenedor del fondo a la izquierda se escondía otro guardia y una preciosa M79. Luego disparé a los explosivos que vi colocados sobre el montacargas -junto a la puerta- para despejar el camino. Al abrir la portezuela, uno de las guardias que manipulaba el detonador metió la pata y saltó por los aires, así que solo quedaba eliminar a un segundo individuo.
Sin embargo, en la sala contigua me esperaba mi "yo" alternativo. Subí al piso superior saltando a la escalera rota desde una posición elevada, y acabé con todo bicho viviente hasta llegar a la sala de control. El monitor me mostraba el camino. Pulsé el interruptor y se abrió un portón que bloqueaba la salida del recinto, además de la verja que había visto antes. Entonces, me giré inmediatamente para evitar resultar sorprendido por otro guardia. En el almacén de abajo recogí todo lo que encontré dentro y fuera de los contenedores. No parecía que hubiese salida, pero me fijé en un cartel que decía "no utilizar el gancho cuando las puertas están cerradas". Vaya, más que una advertencia, aquello se convirtió en una sugerencia para mí. Desenfundé mi apreciada M79 y disparé al centro de las grietas desde lejos. La granada de la M79 no sólo agujereó la persiana, sino que dejó fuera de juego a un guardia que había tras ella. Inmediatamente entró su compañero por la puerta. Sin problemas para mis arma. Justo después me esperaba una trampa, así que lancé una granada para despejar todo el camino delante de mí.
La siguiente sala parecía el decorado de una escena descartada para aparecer en el Infierno de Dante. Esquivé las enormes llamas como pude y disparé desde la distancia a todos los detonadores láser que veía. Al llegar al otro extremo, pulsé la apertura de la persiana automática de acceso. En ese momento, abrir y disparar como un loco a la vez que esquivaba una vagoneta que se abalanzaba sobre mí, no fue un impulso, sino un auténtico milagro que me salvó la vida. Pulsé una válvula de escape de emergencia que había cerca, y el recinto infernal que había atravesado anteriormente por fin se apaciguó. Entré por la única puerta que me quedaba por examinar y me topé con nuevas molestias, aunque esta vez no representaron un problema real. En la sala siguiente usé mi rifle para deshacerme de otros dos tiradores. Tal como había observado antes, el puente ya no existía, así que tuve que acceder al otro extremo caminando por la cornisa lateral. Finalmente había llegado al elevador de salida D-6, aunque me llevé una desagradable sorpresa cuando intenté entrar y sonó la alarma. Del ascensor salieron dos fuertes mercenarios dispuestos a no dejarme proseguir mi camino. Pero ya saben que soy un tío muy tozudo.



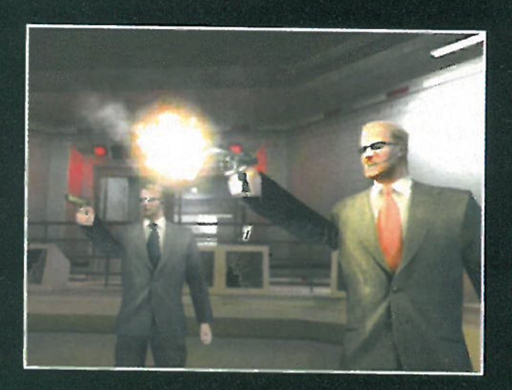


Esquivar tantas llamas es una tarea nada fácil, pero es la única manera de que esta peligrosa historia llegue a buen puerto.

CAPÍTULO 3: PROFUNDIDAD SEIS

OBJETIVO: CONTINÚA LA BÚSQUEDA DEL ESCONDITE DE LA MUJER MISTERIOSA.

El ascensor me había llevado hasta un laboratorio secreto bajo tierra. Allí presencié cómo dos tipos mataban al guardia de seguridad y forzaban la secuencia de autodestrucción. El cristal de la puerta no cedía, pero las balas lo atravesaban. Cubierto tras una caja desenfundé mi rifle y acabé con ellos.
En aquel lugar había tres puertas que daban acceso a la sala de procesado, la sala de pruebas y los laboratorios, respectivamente. Entré en la primera eliminando a tres marines desconcertados. El recinto de procesado número 2 estaba bloqueado, así que acabé en la sala de pruebas porque no había otra posibilidad. En ese lugar había una puerta protegida por un código, así que mi única esperanza era encontrar a alguien que me lo facilitase. En los laboratorios había tres terminales encendidas, una de las cuales mostraba el ansiado código, mientras que la primera pantalla servía para controlar la sala de descontaminación, pero sólo podía ser activada desde fuera; vamos, que debía encontrar ayuda.
En la sala contigua, oculta tras unas cajas, había una puerta bloqueada. Conseguí abrirla disparando a los tanques de gas en su interior y me dirigí a la puerta bloqueada por clave que daba acceso al piso inferior. Las llamas me marcaban el camino: el bloque B. En la celda B-7 había un científico encerrado que podría sacarme de allí. Me encargué de escoltarlo y tras atravesar la sala de descontaminación, llegué hasta un ascensor que conducía al laboratorio 2, repleto de detonadores y escapes de gas. La opción más práctica fue lanzar una granada desde el interior del ascensor y esperar a que todo estallase. Llegué al almacén por el elevador, y sólo restaban treinta segundos para que todo saltase por los aires. A toda prisa disparé a los detonadores a través del cristal, y escapé frenéticamente hasta el siguiente ascensor, que me llevaría hasta los almacenes de superficie.



CAPÍTULO 4: UN ATAQUE POR LA ESPALDA

OBJETIVO: LLEGAR HASTA B.B. Y HACERLE PAGAR POR LA MUERTE DE ÁLEX.

Para mí, el nombre de B.B. se revelaba ahora de forma cristalina; "Un bastardo que apuñala por la espalda" (Backstabing Bastard).

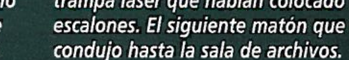
Esquivé el intento de atropello y con la pistola acabé con todos sus matones. Trepando por los barriles que había junto al acceso al parking encontré un habitáculo secreto ubicado en el tejado. Era hora de perseguir a B.B. por los garajes de la zona hasta que encontrara su vehículo. Las columnas y las paredes fueron un aliado para evitar la lluvia de disparos que me aguardaba en cada planta, al tiempo que evitaba a toda costa exponerme a las ametralladoras que escupían fuego desde la furgoneta.
El cuarto sótano estaba infestado de enemigos, pero lo peor aún estaba por llegar. Tras la furgoneta en llamas encontré unos cuantos objetos. Luego tuve que enfrentarme a varios tipos más, uno de los cuales portaba una escopeta perforadora que no dudé en tomar prestada. Apunté con ella a B.B. y no solté el gatillo hasta que cayó inerte a mis pies. En ese mismo momento comenzó a sonar el teléfono de una de las cabinas que había allí. Se trataba de Alfred Wooden, mi protector en la sombra.

CAPÍTULO 5: EN EL PAÍS DE LOS CIEGOS

OBJETIVO: ESCAPAR DE LOS VILES ASESINOS DE NICOLE HORNE.

Entré dentro de una reunión secreta de hombres influyentes del gobierno, que repentinamente se vio interrumpida por los disparos de los asesinos de Horne. Yo puse tierra de por medio.

Tras mi rápida huida de la sala, bajé al sótano para infiltrarme en el edificio. Acabé con los primeros comandos que me impedían el paso, y rompí los detonadores. Las escaleras llevaban directamente a uno de los lujosos pasillos del edificio. Además, las tres puertas del corredor estaban bloqueadas por clave, excepto una de ellas, perteneciente a la sala de seguridad. Al otro lado vi que había muchas puertas, una de las cuales permitía el acceso al patio de ascensores y escaleras. Salvando los peligros de siempre, recorrí todos los pisos hasta llegar al más alto y entrar en una sala de oficinas, guardada por comandos escondidos y muchas trampas láser. Luego llegué hasta el despacho de Wooden, cogí la cinta de vídeo *que había sobre la mesa y pasé a la sala siguiente. En la tele hablaban del gran éxito comercial de la compañía AESIR. La mesa albergaba un plano del edificio de Horne. Salí al patio interior, acabando con un par de tipos más y luego me dirigí a las escaleras del fondo, donde me esperaba un tercer individuo. Los disparos alertaron a otros dos comandos que irrumpieron por la primera puerta. Acabé con ellos y bajé de nuevo hasta el sótano. Dos hombres discutían sobre escenas de películas impactantes, y aproveché que estaban distraídos para atacarles, con mucho cuidado de no tocar la trampa láser que habían colocado en uno de los escalones. El siguiente matón que encontré me condujo hasta la sala de archivos.*









CAPÍTULO 6: JUEGO DE PODER BIZANTINO

OBJETIVO: SEGUIR CON LA ESCAPADA DE LOS ASESINOS DE NICOLE HORNE.

Para variar, los agentes me dieron un recibimiento tan caluroso como siempre. Haciendo reventar unos detonadores láser, provoqué un derrumbamiento de archivos en dominó que me permitió llegar hasta el piso de arriba. Pero antes de acceder al interior de la sala documental, esperé a que los comandos de refuerzo saliesen por la puerta frontal. Las escaleras que daban al piso superior estaban protegidas por una trampa láser. En cuanto disparé al detonador, las escaleras se rompieron, impidiéndome subir por ellas. Tan sólo me restaba probar a disparar a las trampas láser del centro. Una columna se derrumbó, transformándose en improvisada rampa de ascenso. En la parte superior, el rifle de francotirador volvió a demostrar su eficacia para acabar con enemigos apostados en diferentes plantas.
Una vez que acabé con todos, vi que abajo había dos puertas. La de la izquierda daba a la primera planta de la sala del monolito, que a su vez daba a la sala de presentaciones de la que había huido antes. Acabé con dos agentes y luego me presenté justo en el centro de la sala circular de columnas. Inmediatamente me hallé rodeado, pero mi destreza y el uso combinado de técnicas de esquive y Bullet-Time alargaron un poco más mi vida.

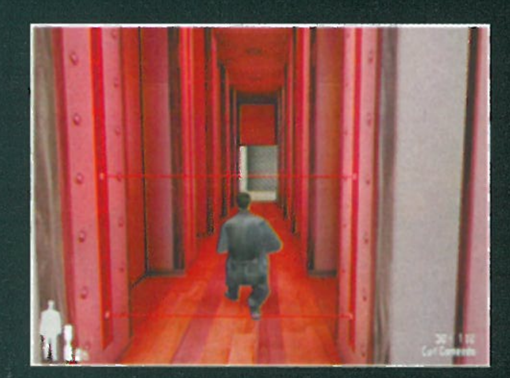


CAPÍTULO 7: NADA QUE PERDER

OBJETIVO: ENCONTRAR MI ASCENSO A LA SUITE DEL ÁTICO DE HORNE.

Me dirigí a AESIR Corporation para acabar con el dolor y el sufrimiento de una vez por todas: iba a acabar definitivamente con la bruja; Nicole Horne.

Nada más atravesar los detectores, las alarmas delataron mi presencia, provocando la llegada de tres guardias de seguridad muy peligrosos. Continué mi camino, pero al girar la esquina me di cuenta de que, al otro extremo del pasillo, había otros tres guardias apostados en los balcones. De repente, comenzó una lluvia de granadas. Con el rifle de francotirador en mano, me alejé cuanto pude de su ángulo de disparo, y acabé con ellos ajustando mi puntería al máximo, procurando no dar con las balas a los cables que cruzaban el techo.
Subí las escaleras mecánicas, disparando al primer detonador láser desde lejos. Luego acabé con un moscón que me disparaba desde arriba, procurando que sus disparos no alcanzasen la carga explosiva que me impedía el paso. Unos cuantos hombres más me esperaban arriba. El siguiente reto consistió en atravesar un pasillo repleto de cargas láser móviles. Antes de cruzar cada una de ellas, debía analizar detenidamente el ritmo y frecuencia de movimiento. En cuanto llegué al centro de aquel siniestro pasillo, un matón intentó hacerme perder los nervios desde el otro extremo. Mi puntería me calmó, y luego se ensañó con dos hombres más. En cuanto entré en el ascensor y miré al techo, me di cuenta de que era otra trampa de detonadores. El hueco por el que tenía que ascender estaba repleto de sensores láser, y si no disparaba a los detonadores desde una distancia prudente, acabaría volando por los aires. Una vez arriba maté a cuatro individuos y accedí a la sala de control de máquinas, activando uno de los ascensores que me permitirían llegar al ordenador central. Al salir, tres agentes abrieron fuego sobre mí. Al salir, tres agentes dejaron de serlo.
El ascensor no me daba muy buena espina, y mis sospechas se confirmaron cuando un helicóptero vació sus ametralladoras sobre mi cabeza a mitad de camino. Rompí el cristal izquierdo y salté al otro ascensor rápidamente, que me llevaba a la sala de ordenadores. El perro ya no estaba, pero se me vinieron encima cuatro tipos por ambos lados. Acabé con ellos y me preparé para una escaramuza terrible. Luego rompí los cuatro computadores de control azules y puse rumbo al ático de Horne.



CAPÍTULO 8: DOLOR Y SUFRIMIENTO

OBJETIVO: ATRAPAR A HORNE Y ACABAR CON ESTO DE UNA VEZ POR TODAS.

Había dos hombres tras el cristal, y otros dos que se acercaban disparando. De pronto vislumbré al dichoso helicóptero, completamente dispuesto a acribillarme desde fuera del ventanal. Me cubrí tras la escultura modernista, haciendo pequeñas salidas para dispararle y conseguir que se largara. Tras los portones me esperaban dos agentes muy duros de roer, y uno más en el ascensor. Mi única forma de escapar era la cornisa metálica del exterior. Volvió el helicóptero, pero mis piernas me llevaron al otro extremo ileso. Ascendí hasta el siguiente piso, acabando con el ejército que me salió al encuentro, pero aquello fue un infierno de explosiones y disparos cruzados. Finalmente llegué hasta la mesa de Horne, en la que detecté un pequeño botón rojo que abría una puerta secreta al ático. Una vez en el tejado, vi que Horne pretendía huir en helicóptero. El lado del helipuerto resultaba inaccesible, pero me fijé en los cables que sostenían una gigantesca antena. El helicóptero había cortado con sus hélices dos de ellos, así que si conseguía romper los otros dos quizá la antena impidiese su salida. Acabé con los insidiosos agentes que aparecieron en tiempo récord, y me concentré en disparar a la base de los dos cables metálicos. Oí el chirrido de la antena, tambaleándose, así que disparé más balas a la base de la misma para que cediese definitivamente.

Aquella inmensa estructura cayó de bruces sobre el helicóptero, partiéndolo en dos y reduciéndolo a un amasijo de hierros. Finalmente, la plataforma que hacía de helipuerto se desprendió del tejado, precipitando al vacío el cuerpo sin vida de Horne. Llegaron los SWAT y entonces quité el dedo del gatillo. Todo había terminado, y la tormenta parecía perder su fuerza inicial. La poli me atrapó, sí, pero Wooden estaba obligado a redimirme para siempre.



Smashing Drive

NOVEDAD EN ESPAÑA

¡Rápido, siga a ese taxi!

Pronto podremos disfrutar de una versión mejorada de este "supertaxi" en una conversión a Xbox y Game Cube de la que se encarga Namco.

El oficio de taxista debe ser de lo más emocionante. Cuando todavía seguíamos enganchados a «Crazy Taxi 2», la compañía española Gaelco nos propone disputar carreras en el Nueva York del próximo siglo. Y lo mejor de todo es que nuestro "supertaxi" es capaz de realizar las maniobras más arriesgadas.



Nuestro coche puede utilizar algunos items especiales tan sólo recogiendo estas esferas.

No penséis que por poner un cartelito de "libre" en el parabrisas y tener que llevar a toda prisa a nuestros clientes, «Smashing Drive» es otro clon de «Crazy Taxi». Todo lo contrario: el juego de Gaelco se desarrolla en el futuro, y eso significa que cambia los vehículos tradicionales por un "supertaxi" capaz de transformarse en un bigfoot, o volar gracias a unas alas plegables, y todo con tan sólo recoger los items especiales que nos vayamos encontrando repartidos por el camino.

Eso sí, lo que no ha variado es nuestro objetivo, ya que en esta recreativa tenemos que "depositar" a los clientes en su destino en un tiempo límite (antes de que llegue un taxi rival) y evitar que nuestro coche termine hecho un amasijo de hierros. Por otra parte, los escenarios por los que se desarrolla «Smashing Drive» son circuitos cerrados (nada de conducir libremente por la ciudad), pero tan llenos de atajos y caminos ocultos, que tendremos que practicar unas cuantas veces para aprendernos el camino más corto.

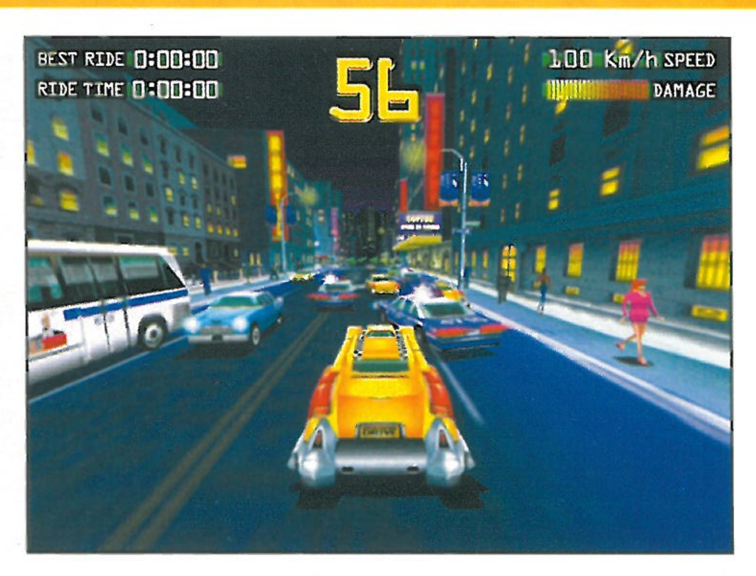
Probando sus tres niveles de dificultad, vamos a poder conocer a clientes de lo más variopinto, desde el típico turista japonés a un mafioso con matones y todo, que se encargarán de poner una nota de humor en el desarrollo. Pero si lo que os atrae es un reto de verdad, ¿qué tal una carrera contra un amigo? Precisamente pensando en ello, el mueble original trae dos pantallas "linkeadas" entre sí, para que podamos medirnos como es debido, con un asiento que vibra y todo.

Y para terminar, una buena noticia. La máquina está cosechando tal éxito fuera de nuestras fronteras que Namco ya ha comenzado a realizar una versión doméstica, que aparecerá en nuestro país durante el próximo año. De momento, los únicos afortunados que podrán disfrutar en casa de «Smashing Drive» serán los usuarios de Xbox y, unos meses después, los de Game Cube, aunque no se ha descartado que el juego termine llegando también a PlayStation 2. Por si acaso, no estaría de más que fueseis practicando vuestra "bajada de bandera" en el salón recreativo más cercano.





No es necesario que nos preocupemos por la ruta a seguir, ya que nuestro taxi es como un tanque, capaz de destruir los vehículos que chocan de frente contra nosotros, saltar o abrirse paso a través de algunas paredes.



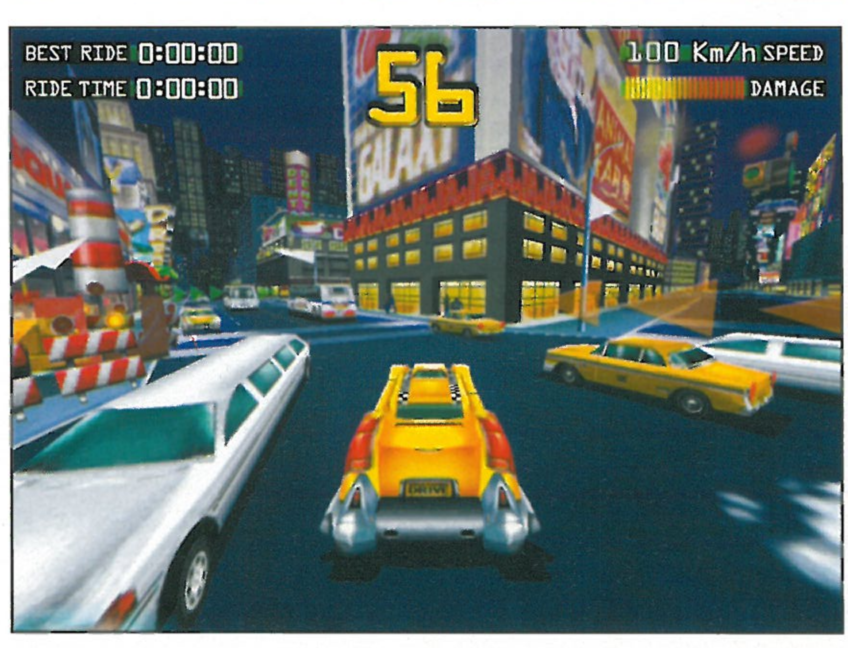




Nuestro taxi del futuro no tiene ningún problema para atravesar las calles de Nueva York, ya que puede equiparse con turbos, bocinas que hacen estallar a los demás coches, ¡e incluso alas!







La ciudad de Nueva York tiene un tráfico horrible, y encima nuestros clientes no dejan de protestar para que les llevemos a su destino antes de que llegue un taxi rival. ¡Más deprisa!



El mueble original cuenta con dos pantallas para que podamos competir con un amigo, y además el sillón vibra con los choques.

Escaparate

ESTE MES OS ENSEÑAMOS UNOS PRODUCTOS DE LO MAS CURIOSO, DESDE UNA TARJETA DE CREDITO INSPIRADA EN LA PELI "FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR", HASTA EL ANILLO ORIGINAL DE "LA COMUNIDAD DEL ANILLO". ¿ALGUIEN DA MAS?

FIGURAS:
¡Ya hay figuras de Final Fantasy X!



29,99 $
26,69 €

Y eso que todavía no ha llegado aquí el juego... Pero da igual, porque comprarse todo un «Final Fantasy X» para nuestra PS2 teniendo ya en casa un modelo de 30 cm. de Tidus y las invocaciones Bahamut y Kimahri, una a cada lado del protagonista, debe ser la bomba. Lo malo es tener que traerlas de EE.UU., ya que el fabricante Diamond Comics es de allí, porque os saldrá un pelín más caro. Una novedad así merece la pena, ¿no creéis?

NOVEDAD EN www.gamestop.com

FIGURA:
Joanna Dark, una compra perfecta

Hmm, no está mal la figura de Joanna Dark (la protagonista de «Perfect Dark» de N64) que han puesto a la venta los chicos de la empresa estadounidense BBI. Mide unos 30 cm. de alto, está completamente articulada y además está disponible con dos trajes distintos: el que luce en el juego, o una especie de ciber-armadura que podéis ver junto a estas líneas. Vamos, todo un imprescindible para los fans de esta bella heroína.

PUEDES ENCONTRARLO EN www.blueboxtoys.com

La figura es igualita que la protagonista del juego de N64, y encima viene con todas las armas y un traje de combate especial.



OBJETOS:
¡El anillo "único" que se utilizó durante el rodaje de la película!



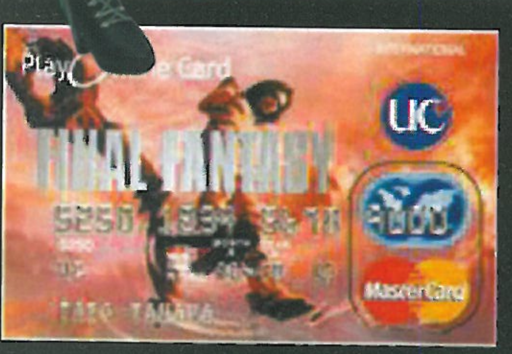


Tranquilos, no os pongáis nerviosos, que aunque éste que veis aquí es el auténtico anillo que se usó en el film de "El Señor de los Anillos", que seguramente habréis visto durante estas últimas semanas, no está al alcance de cualquiera de nosotros.

Sólo os lo mostramos para que sepáis que, hace unos días, el creador de esta preciosa joya decidió subastarlo en una conocida web de Internet, con la intención de donar todo el dinero a una obra benéfica. Vamos, que os podéis olvidar de verlo en las tiendas.

Eso sí, antes de que nos odiéis por poneros los dientes largos, no podréis negar lo que molaría jugar a los títulos que van a programar Vivendi y Electronic Arts sobre "El Señor de los Anillos", con el auténtico Anillo Único en nuestras manos... ¿Tendrá poderes mágicos?

TARJETA DE CRÉDITO:
¡El "no va más" para los fans de Final Fantasy!



Si guardamos nuestros ahorrillos en un banco de Japón, podremos conseguir una tarjeta como ésta.

Lo que yo te diga, que la capacidad de los nipones para sorprendernos no tiene límites. Como podéis ver, la locura de los japoneses por la saga «Final Fantasy» ha llegado a tal punto que hasta los bancos han sacado un modelo de tarjeta Visa (o Master Card) con la imagen de la peli "La Fuerza Interior". ¡Están locos estos nipones! Lo que no sabemos todavía es si nos harán descuento cuando compremos con ella el «Final Fantasy X».

NO DISPONIBLE

Si deseas aportar tu granito de arena a esta sección, tienes alguna colección, objetos, información o cualquier otra cosa que te gustaría que publicásemos, envía una carta a:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre ESCAPARATE
También podéis enviar vuestros E-mail a: escaparate.hobbyconsolas@hobbypress.es

LIBROS: ¡Despierta tu lado creativo!

Aprende a crear tus propias animaciones



Seguro que al mismísimo Akira Toriyama le hubiera gustado contar con un libro como éste para aprender a dibujar. "Cómo dibujar Anime vol.1" es un nuevo cursillo de la Editorial Norma -los mismos de "Cómo dibujar Manga"-, que en esta primera entrega os enseñará todas las técnicas que hay que dominar para crear los personajes de una serie de animación japonesa. ¡Ideal para principiantes!

¿Quieres convertirte en todo un Miyamoto?

Si tu respuesta ha sido afirmativa (¿quién diría que no?), entonces a lo mejor te viene bien hacerte con este interesante libro que explica, a lo laaaaargo de 464 páginas, "Cómo diseñar videojuegos". ¿Y qué contiene exactamente? Pues vienen los consejos de los creadores de juegos como «Quake» y «Tomb Raider», abarcando categorías tan importantes como la preproducción, programación, IA, estudios de mercado, marketing, y hasta da a conocer a varios "cazatalentos" que andan por ahí a la búsqueda de nuevos genios. ¿Qué, te animas?



DISPONIBLES EN CUALQUIER LIBRERÍA ESPECIALIZADA

MÚSICA BSO: Sega venderá la música de Virtua Fighter 4

De momento saldrá sólo en Japón, en una edición que incluirá nada menos que 20 temas sacados directamente de la versión para PlayStation 2 de «Virtua Fighter 4». Y lo mejor de todo es que vendrá en una edición de lujo con un librito explicativo sobre la historia de la saga, y a un precio muy ajustado. Lo difícil, como siempre, es importarlo. Bueno, eso y tener paciencia para esperar un par de meses, porque se pondrá a la venta el mismo día que el DVD con el juego.

26,50 €
2.940 ¥

La banda sonora incluirá los temas principales de los luchadores más famosos y alguna que otra sorpresa para los más nostálgicos.

NOVEDADES DVD

Están son las películas y animes más interesantes que han salido a la venta en DVD durante las últimas semanas:



PEARL HARBOR:

Una de las pelis más impactantes del año, con muchos aviones de época, disparos, explosiones... y unas cuantas chicas guapas. Imprescindible si te gusta la acción,, y además incluye varios extras y el "Cómo se hizo" en un segundo DVD.

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS:



Esta disparatada película de dibujos animados de Disney puede presumir de ser una de las más originales de los últimos años, y en su versión DVD además tiene el añadido de contar con un montón de extras... ¡y hasta un juego! Hará las delicias de los peques de la casa.

SHENMUE THE MOVIE:



¡¿Una peli sobre Shenmue?! Sí, pero no es lo que pensáis. Se trata simplemente de un DVD que recopila todas las secuencias de vídeo de la primera parte del juego como si fueran una película. Se estrenó en los cines nipones hace unos meses, y ahora ha sido editado en DVD (en Japón, claro). Como el formato es compatible, ya sabéis que podéis importarlo y usarlo sin problemas

JONU MEDIA: Nueva editorial, nuevos animes

• DUAL

18 €
2.995 Ptas

Aquí llega el primer DVD de una nueva serie de anime japonés con mechas, que incluye cinco capítulos de media hora y bastantes extras adicionales. El sonido es estéreo y la calidad es buena, sobre todo con un precio tan ajustado.

• JIN ROH



La oferta de esta nueva editorial en DVD se completa con esta película de anime, bastante conocida en Japón, que tiene una lograda ambientación underground y un argumento apocalíptico. También anda bien surtido de extras (reportajes, galerías de imágenes, etc.), y cuenta con pistas de sonido estéreo en castellano.

BÚSCALOS EN www.dvdgo.com

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre
TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es



MIGUEL VAELLO MARTÍNEZ. Madrid
La cercana llegada de Xbox y el hecho de que Microsoft se haya asegurado los servicios de Sega, han inspirado este divertido dibujo de Miguel, con nuestro Sonic entrando a ver a Bill Gates.

MI PLAYSTATION 2 NTSC

Hola Hobby Consolas, soy Fernando, estoy viviendo en EE.UU. durante unos meses, y me gustaría saber si puedo utilizar en España sin problemas la PlayStation 2 NTSC que he comprado. He adquirido un adaptador, pero aún así me gustaría saber si esto funcionará, y si puedo utilizar la consola y el DVD con todas sus posibilidades.

Para entendernos, con el adaptador de corriente lo que conseguirás será que la consola no se queme -literalmente- por culpa de las diferencias de corriente en los enchufes americanos y españoles. Ahora bien, aparte de eso, la TV, la consola, los juegos y las películas en DVD de EE.UU. (sistema NTSC americano) no son compatibles con la TV, la consola, los juegos y las películas en DVD que se venden en España (que están en sistema PAL). Es decir, que sólo podrás jugar con los juegos y películas que también hayas comprado en EE.UU. y siempre y cuando tu TV también admita el sistema NTSC.

Fernando (EE.UU.)

LANZAMIENTOS DE GAME CUBE

Hola Yen, como veo que la gente es muy pelota contigo, yo no voy a serlo y voy a ir al grano. ¿Saldrá un Pro Evolution Soccer para Game Cube? ¿Hay posibilidades?

¡Pues sí! Me acabo de enterar de que Konami va a sacar ISS 2 en Game Cube (además de Xbox y PlayStation 2), y que con un poco de suerte llegará a tiempo para el Mundial de Fútbol de Japón y Corea. ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo?

¿Y un Dragon Ball? Leí que Infogrames compró los derechos y que iba a hacer juegos para todas las consolas de nueva generación.

Hombre, según creo hay un juego para PS2 ya disponible en Japón, pero de momento no tienen intención de traerlo a España. ¿Por qué? Pues la verdad, no lo entiendo.

¿Crees que existe alguna posibilidad de que hagan otro Zelda más normal, como el que enseñaron en el SpaceWorld 2000?

Sinceramente no lo creo, aunque también es cierto que Nintendo no se ha pronunciado de forma oficial sobre ese tema.

¿Para cuándo llegarán los Resident Evil para GC, más o menos?

No tienen una fecha concreta, pero yo calculo que para mediados del 2003 ya habrán salido todas las conversiones.

¿Y qué ha pasado con Too Human? El juego prometía, pero no he oído nada más de él.

Ni yo tampoco la verdad, lo cual me hace pensar que quizá no llegue a salir. Y eso que el argumento ese en plan Matrix, con los humanos que tienen partes de robots y tal, parecía de lo más interesante...

Martín Ramos (e-mail)



ZELDA. *Miyamoto no ha aclarado si sacará un «Zelda» con los gráficos del SpaceWorld 2000.*



TOO HUMAN. *En Silicon Knights parece que se han olvidado de este proyecto para GC.*

INTERESADO EN EL KIT DE LINUX

Hola Yen, soy un chico de 14 años murciano y lector de la revista empedernido, no te afirmaré que la llevo comprando toda la vida (puesto que sólo lo hago desde hace unos siete números), pero sí te diré que cada día 25 y 26 del mes voy eufórico a por mi Hobby al kiosco más cercano. Soy poseedor de una Game Boy Advance, una Nintendo 64, y próximamente una flamante PlayStation 2. Ahí van las preguntas: ¿Para cuándo las secuelas de Driver, Spyro y Dino Crisis en PS2?

> *"Konami va a sacar ISS 2 en Game Cube, que quizá llegue a tiempo para el Mundial."*

Gun Survivor: Dino Crisis llegará el año próximo a PlayStation 2, aunque no será exactamente una secuela. Del resto no se sabe todavía nada.



KIT DE PROGRAMACION PARA PS2 BAJO LINUX. El precio de este paquete, que incluye documentación, teclado, ratón, cables y el famoso disco duro, será de aproximadamente 225 euros.

¿Podrías indicarme algo más sobre los juegos Cas Ra (Game Cube) y Auto Modellista (PS2)?
Sobre el Cas Ra no hay nada nuevo, pero ya habrás visto en el Big in Japan que Capcom va a apostar fuerte por su simulador de coches. ¡Yo ya me he echado unas buenas partidas!
Arriesgándome a salir en el ¡Qué me dices!: ¿Crees que la gran Sega volverá a crear una consola de "su casa" para la cual programar de forma exclusiva?
Tíos, parece que tenéis una psicosis rara con el "¡Qué me dices!", ¿no? Bueeeno, te contesto: Yo creo que si a Sega le empieza ir tan bien como parece que va a irle sólo programando, se le van a quitar bien rápido las ganas de volver a meterse en más "líos" con nuevas consolas...
¿Sacará Sega para alguna videoconsola de nueva generación (que no sea Xbox, eso sí) las secuelas de Crazy Taxi?
Va a salir el primer Crazy Taxi en Game Cube, y se ha hablado de una versión nueva para Xbox llamada Crazy Taxi Next, pero como dices que no te importa, pues nada, te "chinchas" que no te lo cuento...
Ah, hace un tiempo que pusisteis en un apartado que Sony tenía pensado distribuir en todo el mundo el kit de programación Linux, y perdona mi ignorancia pero... ¿costará mucho?
Pues me temo que un poquito, porque en Japón la cosa anda cerca de los 225 euros (rondando las 40.000 ptas, vamos).
¿Con ese kit será fácil o difícil programar? O sea, ¿tiene posibilidades de llegar lejos un chico de mi edad, que tiene poca experiencia?
Depende sobre todo de tus conocimientos de programación (C++ y todo eso). Si no tienes ni idea, te será imposible hacer nada, y si sabes un poquito, te tocará empezar a practicar, practicar, practicar... Pero si tienes ganas y te mola el asunto... ¡Adelante!

(anónimo)

EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

Buenas Yen, tengo una pequeña pregunta que me gustaría que me respondieses dentro de lo que puedas, claro. Es que muchos de nosotros estamos convencidos de que pasaremos nuestros años trabajando para la industria del videojuego, pero me surgen varias preguntas para ti:
¿El videojuego tiene de verdad algún futuro?
Pero hijo, ¿a estas alturas me haces esta pregunta? Cada año que pasa el sector de los videojuegos está mejor, las compañías crecen, se gastan cifras multimillonarias en cada juego y consola que sale al mercado y hasta "monstruos" como la propia Microsoft no se resisten a conseguir un trozo del jugoso "pastel" ¿Necesitas más pruebas?
¿Y el videojuego español tiene futuro, o habrá que emigrar a EE.UU. o Japón para tener una oportunidad?
Anda la osa, eso es otro tema. Sinceramente, salvo que seas un genio único en tu especie, la opción más fiable (aunque no siempre sea la más sencilla), es emigrar, como tú dices, pero ahí tienes por ejemplo a Pyro Studios, que con los dos Commandos han demostrado que en España, siempre que se ponga interés, se pueden hacer buenos juegos.

EVIL (e-mail)

NINTENDO "FOREVER"

Hola Yen, soy un fan de Nintendo de 13 años, tengo una Game Boy Advance, una N64 y una futura Game Cube. Tengo unas dudillas y quisiera que me las respondieras:
¿Hay fecha concreta para el juego de Sonic para GBA? ¿Y para el de Game Cube?
Todavía no, aunque yo espero que se decidan a sacarlos antes de que acabe este año...
¿Crees que el próximo juego de Pokémon que salga para una portátil, será para GBA?
Pues lo más seguro es

> *"Nintendo no ha desvelado nada sobre el próximo juego de Pokémon para GBA."*

Opinión

LO MEJOR DE CADA UNO

Como el fútbol es pasión, y yo soy un apasionado del fútbol, me he hecho con los tres juegos de fútbol que hay en PlayStation 2. Y he llegado a la conclusión de que, si hicieran un híbrido con todos los equipos, competiciones y comentarios de FIFA, la reproducción física de los jugadores de Esto es Fútbol 2002 y el magistral sistema jugable de Pro Evolution Soccer, saldría un juego tan perfecto y redondo como lo es el propio balón.
Veréis: yo utilizo los juegos según las circunstancias: el FIFA 2002 cuando nos reunimos bastantes amigos, siempre y cuando haya alguno que no tenga consola. ¿Por qué? Porque coger el mando, jugar y meter goles son todo uno (a pesar de que esta vez nos han complicado la vida un poco).
Sin embargo, cuando los que estamos ya tenemos más experiencia en esto de las consolas, pongo el Esto es Fútbol 2002, que es algo más complicado pero también más espectacular.
Pero cuando estoy sólo, no puedo decantarme por otra opción que no sea la del genial simulador de Konami: auténtico fútbol de verdad, completo y sin ataduras de ningún tipo.
Gracias a Electronic Arts, Sony y Konami, mis amigos y yo estamos locos... pero por el fútbol, claro. Que sigan así.

Iván Ernesto Gonzáles Jiménez (Tenerife)

que sí, lo que pasa es que Nintendo todavía no ha desvelado la fecha de lanzamiento de el próximo juego de Pokémon para GBA. Los únicos datos proceden de los rumores que circulan por Internet y los que le llegan a Rubén J. Navarro, y ya sabes que nunca son 100% fiables...

"Se supone que Metal Gear Solid saldrá en Xbox, pero Konami mantiene el secretismo."

¿Saldrá el "Super Smash Bros. Melee" entre los primeros juegos de Game Cube que saldrán aquí en España?
Si todo sale según los planes de lanzamiento de Nintendo, sin duda.
Sé que esto no lo sueles hacer, pero ¿qué juego me recomendarías entre Super Mario Advance 2 y el Sonic de GBA?
El juego de Mario es una apuesta segura, porque es calcadito al Super Mario World de SNES de toda la vida. Sin embargo Sonic, como es una versión diferente (me consta que será un pelín diferente al Sonic que todos conocemos), es el que más interrogantes me presenta. ¡A ver si me hago con una beta ya!
¿Cuánto valdrán aproximadamente los mini DVD de Game Cube?
Nintendo aún no lo ha confirmado oficialmente, pero sí sabemos que en EE.UU. rondan los 45 euros (unas 7.500 pesetillas).
A parte de Ridge Racer, ¿existe otro juego de coches en preparación para Game Cube?
Si te refieres a carreras sin disparos, por ahora no hay nada. Pero si la única regla es que los vehículos vayan sobre ruedas, pronto tendrás 18 Wheeler, Crazy Taxi, Extreme G3, Road Rash Jailbreak, Smashing Drive y Spy Hunter.
¿Es cierto que hay 25 personajes disponibles en Super Smash Bros Melee de Game Cube?
Veinticinco justos.

Luigi 8 (e-mail)

La pregunta del mes

¿Metal Gear Solid 2 saldrá doblado y traducido?

¡Hola Yen! Me llamo Edu, tengo 16 años y unas dudas sobre Metal Gear Solid 2. Últimamente he oído rumores acerca de que el juego posiblemente no vendrá doblado al castellano. ¿Sabes si es cierto? Es que todavía no he leído en ningún sitio lo contrario. Además, me gustaría saber si traerá opción para verse a 60 hz sin que aparezcan esas molestas franjas negras arriba y abajo.
Edu Arazo Camprecios (e-mail)





Te cuento: he estado hablando directamente con la gente de Konami España, y me han confirmado de forma definitiva que Sons of Liberty llegará a PlayStation 2 con las VOCES en INGLÉS y unos preciosos SUBTÍTULOS en CASTELLANO. Así que, a no ser que ocurra un milagro (que pillaría de sorpresa a la propia Konami España), no volveremos a escuchar al famoso Alfonso Vallés doblando a Snake. ¡Qué pena! Ah, y respecto a lo de los 60 hz, aunque no te lo creas, aún no está decidido.

NUEVOS JUEGOS PARA GBA

¿Cómo te va la vida Yen? Me llamo Adrián, y soy un fiel seguidor de tu sección "porque es la mejor", por eso te pido que me contestes a unas preguntas sobre mi GBA y algunos de sus juegos.
¿Sabes cuál es la fecha de lanzamiento de los juegos Golden Sun y Dark Arena para España?
El RPG Golden Sun debería salir dentro de un par de meses, mientras que el shoot'em up Dark Arena, un juego que recuerda mucho a Doom, está previsto en principio para el verano.
¿Qué se necesita para poder jugar a GBA en una TV, como hacen en las ferias?
Se usan unos aparatos especiales que Nintendo fabricó específicamente para esa labor, pero que no están a la venta (ni lo estarán nunca), y que nosotros tenemos aquí en la redacción. ¡Afortunados que somos!
¿Sabes cómo será el nuevo juego de Pokémon en Game Boy Advance?
Muy divertido y adictivo; por lo demás, salvo lo del E-Card Reader y las tres especies que visteis hace ya tiempo, todo lo demás es una incógnita...
¿Crees que se puede hacer el primer Resident Evil de PlayStation para Game Boy Advance?
No lo creo, si hacen algún juego de Resident lo más seguro es que sea una versión mejorada del que quisieron hacer en su momento para GBC.

Adrián



DARK ARENA. Si os ha gustado el excepcional Doom que salió para Game Boy Advance, también os molará el Dark Arena, un shoot'em up que hará buen uso del escalado de sprites.

LAS ESTRELLAS DE PS... ¿AHORA EN XBOX?

Hola Yen, ¿qué tal te va el año? Te escribo para hacerte unas cuantas preguntas acerca de la consola de Microsoft:
¿Se sabe ya si va a salir Metal Gear Solid para esta consola? ¿Cuándo?
Pues se supone que sí, desde luego el Silent Hill 2 sí está confirmado, pero como Konami mantiene su habitual secretismo al respecto, pues nada, sigo esperando noticias...
¿Veremos algún juego de nuestra querida Lara en la consola de Microsoft?
Entre tu y yo, creo que sí, pero, shhhhh... de momento es un rumor.
¿Crees que Square editará algún Final Fantasy para Xbox?
No, por el momento.
Ya que EA ha decidido programar para Xbox, ¿para cuándo un FIFA?
No, por fav... digoooo, que EA no ha anunciado



El volante GT3 Force de Sony es el mejor de todos los que hay para PlayStation 2, pero no es compatible con los juegos de PSOne.

ninguna versión del FIFA para Xbox (aunque sí del NBA Live y el resto de juegos de deportivos).

Eduardo Martínez (e-mail)

UN APRENDIZ DE SCHUMACHER

¡Hola Yen! Tengo 17 años, he sido fiel lector de Hobby Consolas desde los tiempos de Sonic 1 y 2, las Tortugas Ninja, etc, me acabo de comprar una PlayStation 2 con el gran Turismo 3, y tenía pensado adquirir también un volante. Había pensado en el GT3 Force de Sony, pero me han dicho que sólo es compatible con Gran Turismo 3. ¿Es verdad? ¿Es compatible con todos los juegos (incluidos los de PSOne), o sólo con los de PlayStation 2?

En pocas palabras, el volante de GT3 es compatible con TODOS los juegos de PS2, pero NO TODOS aprovechan la

Opinión

LOS OSCARS DEL VIDEOJUEGO

Bienvenidos a la primera Edición de la entrega de los Óscars de los videojuegos. A continuación os ofrecemos la lista de los candidatos:
- Sega, con su consola Dreamcast en el papel de "Titanic".
- Los responsables de la traducción y doblaje de Shenmue por "Misión Imposible".
- La nueva imagen de Link (Zelda), por su interpretación en "El terror no tiene forma".
- Capcom y su decisión de hacer exclusiva para Game Cube la saga Resident Evil, en "Sé infiel y no mires con quién".
- Nintendo, con el tamaño de su nueva Game Cube y sus mini DVDs, por su papel en "Cariño, he encogido a los niños".
- Bill Gates, con su fabulosa interpretación en la película "El color del dinero".
- El juego Half Life, que iba a salir en Dreamcast, por "Lo que el viento se llevó".
- Por último Xbox, con sus papeles en "Mucho ruido y pocas nueces", y "La Más-cara".
Suerte a todos, y hasta el día en que se entreguen tales premios, recibid un cordial saludo de "los reporteros consoleros".

Maite Moreno "Ethan" (Barcelona)

característica Force Feedback. Sin embargo, no es compatible con NINGÚN juego de PSOne, ya que se conecta a través del nuevo puerto USB de PlayStation 2.

Pensé que este volante era el mejor, pero ahora dudo con el nuevo de Ferrari, que también es Force Feedback. ¿Por cuál te decantarías tú?

Pues si el dinero no es problema, hazte con el de Sony, que es más robusto y fiable, aunque desde luego el de Ferrari también es bueno, y es un poco más barato. Pero si es imprescindible que sea compatible con PSOne, piensa también en el de McLaren, que es barato y tiene el Force Feedback, pero es el más frágil de los tres.

Carlos Meseguer (e-mail)

"LOS SIMS" LLEGAN A LAS CONSOLAS

Yen, ¡que se te va a caer el pelo con el euro!

Mírale qué graciosillo...

Tengo una Dreamcast, un PC y una GBA. Tengo una duda sobre Los Sims de PlayStation 2 y Xbox (si es que al final salen): dado que este juego cuenta con sus respectivas actualizaciones en la saga de PC, ¿usará los discos duros de las consolas ya citadas?

No, será una versión independiente del PC, y no contará con esas actualizaciones, ya que las compañías indicaron que el disco duro no serviría para instalar ese tipo de cosas. ¡Que son consolas colega, no ordenadores!

¿Cuándo tendremos el Sonic de GBA?

Para otoño del año 2002, aproximadamente. O puede que quizá para Navidades...

Y respecto a Dreamcast, ¿queda algún juego por salir que merezca la pena de verdad?

Tienes el NBA 2K2 que sale este mes. Y mientras las compañías no digan lo contrario, siguen en pie Phantay Star Online versión 2.0, Alien Front Online, y otros títulos que van a salir en Japón, pero que no se sabe si llegarán finalmente aquí.

Antoni Busta (e-mail)

UN "PECERO" RECONVERTIDO

¡¡Hola Yen!! Me llamo José y tengo 19 años, mi vida en el mundo de los videojuegos siempre ha estado asociada al PC (salvo por una Game Boy), y ahora quiero dar el salto a las consolas de nueva generación. Hace bastante tiempo que tengo mi elección hecha: una Xbox. Pero tengo algunas dudas: Sobre los juegos de lucha de Xbox, ¿merece la pena Dead or Alive 3 o es mejor esperarse a Project K-X, que dicen que es impresionante?

Hombre, teniendo en cuenta que el mes que viene vas a tener ya aquí el Dead or Alive 3, yo no me lo pensaría. Y si el Project K-X es tan bueno como dicen, ya habrá tiempo de jugarlo luego.

Si Wreckless está anunciado oficialmente para febrero en USA, ¿podría estar en España para finales de abril?

Sí, y de hecho va a ser uno de los juegos de lanzamiento, como ya habrás visto en el especial preestrenos de Xbos de este número.

> "Mientras Sega no diga lo contrario, Phantasy Star V.2 llegará a Dreamcast."

¿Es cierto eso de que ese es el juego que mejor aprovecha por ahora la capacidad de Xbox?

Pues eso no se puede saber así, tan a la ligera, pero Microsoft así lo asegura y yo lo he probado y te puedo decir



WRECKLESS. Preparaos para destrozar las calles de Tokio con este salvaje juego de coches, uno de los más espectaculares que podréis ver en los primeros meses de vida de Xbox.

¡Qué me dices!

Tengo una PS y me quiero comprar una PS2, pero mi madre dice que, teniendo ya una consola, le parece exagerado. En cambio, mi padre opina que debo tenerla. ¿Qué me aconsejas que le diga a mi madre?

¿Cuándo sale a la venta Devil May Cry?

Tengo el Broken Sword La Leyenda de los Templarios, y estoy atascado. Llevo años intentándolo...

Un amigo mío que sabe mucho del tema me ha dicho que Mitsubishi tiene pensado sacar, en menos de dos años, una consola de 512 bits. ¿Llegará a España?

¿Cuándo llegará la Game Boy Pocket a España? ¿Llegó a salir en el mercado japonés?

¿Es cierto que con una PlayStation 3 se podrá poner una película en DVD y transformar las escenas en juegos?

¡Al pasar el precio de la revista a Euros habéis redondeado a la baja! ¡Por fin alguien lo hace!

¿Para qué decís en la revista que Xbox es más potente que Game Cube, si se sabe que la Gran N es más potente que todas las demás? Analizad bien, porque creo que lo de Game Cube es un "microprocesador", y Xbox tiene un "procesador" cualquiera.

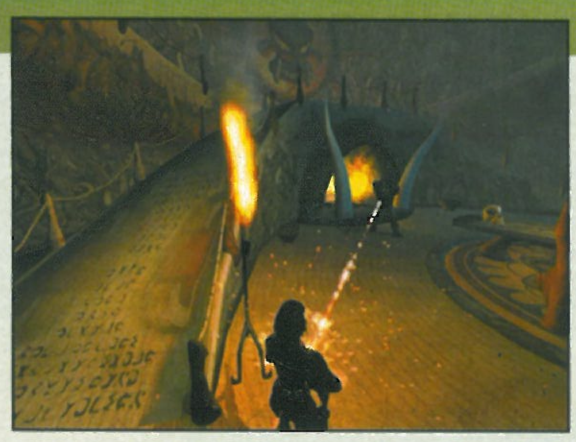
¿Cómo va a ser gráficamente el Mario de Nintendo para PlayStation 2?

He oído algunos rumores de que, en un futuro, los desarrolladores podrán programar los juegos de Xbox mediante algunos accesorios. ¿Es eso cierto?

¿Cuántos polígonos por segundo tiene Game Cube? Un amigo mío dice que tiene doce o menos.

Me ha dolido que no hayáis publicado ninguna guía de Shenmue 2, pero sí de un juego tan pequeño como Harry Potter.

Por favor, dame la dirección de alguna chatarrería, a ver si allí tienen el cable euroconector de Neo Geo, que no lo encuentro en ningún sitio (lo tengo roto y no podemos viciarnos al Art of Fighting).



BRUTE FORCE. En este juego de acción que va a salir para Xbox, no sólo nos tocará disparar a lo que se mueva, sino también dar diversas órdenes al resto del escuadrón que nos acompañe.

que la riqueza de sus gráficos me ha dejado muy gratamente sorprendido.

Olvidándote de Soul Calibur 2, ¿podrías ordenarme de mejor a peor Tekken 4, Virtua Fighter 4, y DoA3?

A mi personalmente me gusta mucho Tekken 4, pero déjalos de momento tal y como están hasta que pueda jugarlos todos a fondo.

He visto por Internet que determinada página web ha jugado online con una Xbox usando unos programas de PC y una conexión de 256 Kb/sg. ¿Cómo va?

Pues eso mejor deberías preguntárselo a los de la web, ¿no crees?

¿El Ultimate Blade of Darkness es un juego nuevo o una conversión del que salió para PC?

El desarrollo será similar, pero técnicamente está siendo remodelado hasta el último píxel, así que la cosa promete muchísimo.

¿Qué se sabe de las fechas de lanzamiento de los juegos Project Ego y Project K-X?

Que las fechas también están en "projecto" (qué broma más mala...).

¿Qué me puedes decir de un juego llamado Brute Force? ¿De qué tipo es? ¿Qué te parece?

Se trata de un juego de acción en tercera persona en el que controlamos a un escuadrón, de esos que se van a poner tan de moda con juegos como Halo (aunque éste sea en primera persona) y otros que saldrán en los próximos meses. Tiene buena pinta, sí.

José Herrero Martínez (Granada)

Opinión

RECELOSO DE LAS SEGUNDAS PARTES

Durante todo este tiempo, se han dado muchas alabanzas hacia Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, por sus gráficos, su rapidez, las muchas curiosidades que salen, etc. Pero yo creo que lo realmente importante es si tendrá la misma "miga" que el anterior.
Por lo que he visto, creo que el juego se basa en ir hacia delante disparando a todo, mientran van saliendo los tíos. Y al final, "cacao metal" hasta que van muriendo y enlazándose unos con otros.
Si es así (que espero que no), no será como el primero, ya que aquel juego se basaba más en avanzar más a través del hilo del argumento que con la acción. Se podría decir que era justo al revés, salían los malos y tú seguías por ellos. Vamos, que había menos tiroteos y tal, resultaba más peliculero.
De verdad, creedme cuando os digo que las segundas partes nunca son tan, tan buenas como su predecesor...

Agustín Zurita López (e-mail)

INTERESADO EN DELTA FORCE

¡Hola Yen! Soy un usuario muy satisfecho de su PSOne, así como de un montón de juegos y muchas revistas de Hobby Consolas.
Me gustaría que me ofrecieras algo más de información sobre un juego venía en el número 123 de la revista, un shoot'em up llamado Delta Force: Urban Warfare. ¿Es del tipo batalla entre 2 ó 3 bandos como el Counter Strike de PC, o un juego de acción y aventura tipo Medal of Honor?

Según Rebellion, que son los programadores de este título, se trata de un juego de acción con un novedoso sistema de IA que nos permitirá manejar a los miembros de un escuadrón de élite, cada uno de ellos con habilidades diferentes. Ah, por cierto, también va a salir en PS2.

Adrián Cuartero Jesús (Madrid)

EL LANZAMIENTO DE GAME CUBE

Hola Yen, ¿qué tal? Tengo 19 años, una DC, y soy un futuro poseedor de una Game Cube. Me gustaría que me contestases a un par de dudas que tengo sobre los juegos de Game Cube y la propia consola. ¿Cuándo saldrá?

En abril, seguramente. ¡Chavales, si ya está casi en las tiendas!

Creo que la consola no vendrá con el cable de vídeo, pero se podrán utilizar los de las otras consolas de Nintendo. ¿Qué consolas serán esas?

Hombre, los cables de vídeo de SNES y N64 han sido siempre los mismos, por lo que los de GC serán "los de siempre".

La caja de Game Cube traerá uno o dos mandos? ¿Y demos?

Un mando y cero demos.

He leído en Internet que van a salir Metal Gear Solid 2 y un juego de Dragon Ball para esta consola. ¿Sabes algo al respecto?

Sé que en Internet la gente se inventa muchas cosas, así que por ahora no hagas mucho caso de esos rumores.

¿Para cuándo Soul Calibur 2? Me puedes dar tu opinión personal de la primera parte, y lo que crees que será la continuación? A mi me parece uno de los mejores juegos de la historia de la lucha.

Estoy bastante de acuerdo con tu opinión sobre la primer parte, y aunque la segunda parte será aún mejor, también hay que tener en cuenta que ya no sorprenderá tanto como lo hizo el primero en su momento.

Creo que Electronic Arts va a programar para Game Cube. Si eso es cierto, ¿saldrán sus juegos deportivos (FIFA, NHL, NFL, etc.)?

Puedes darlo por seguro, pues habrá un FIFA 2002 en Game Cube, pero como también va a haber un ISS 2, podrás elegir el que más te guste.

Joaquín Fernández (Madrid)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS

MERCAJOCS

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona).
Tel. 93 725 91 78

Calle Galileo, 264
08224 Terrassa
(Barcelona).
Tel. 93 780 97 09

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

www.mercajocs.com

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo, Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket COLOR NUEVAS: 6.990 ptas.





VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS





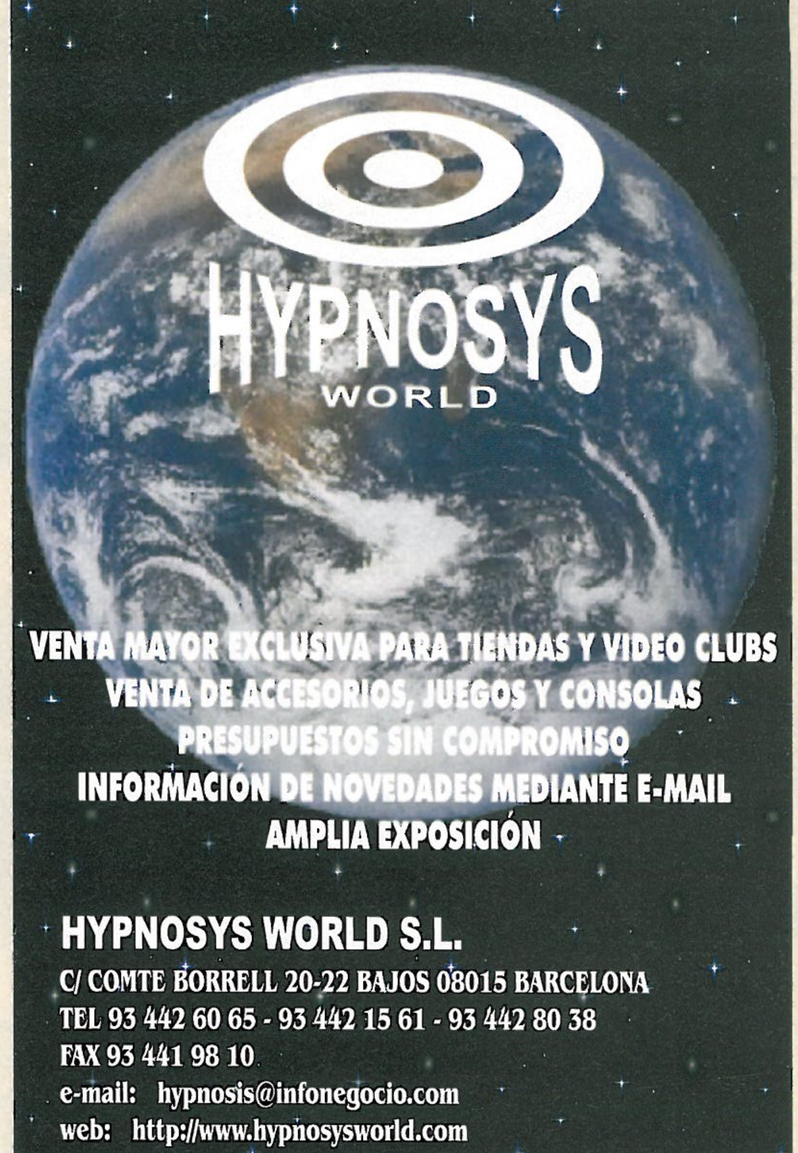



ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.



EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.

Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com





PSone PlayStation.2





MAYORISTA EN VIDEOJUEGOS

- 10 AÑOS DE EXPERIENCIA
- ASESORAMIENTO EN NUEVAS APERTURAS
- INFORMACIÓN DE TODAS LAS NOVEDADES

nestend games

Gran Vía Fernando el Católico, 2
46008 VALENCIA (M) ANGEL GUIMERA
Tel. 96 394 30 57

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960



C/Reina Constanza Nº 26. Local 9 07006 Palma
Telefono 971 77 06 13
www.digitaldreams.move.to971770613@terra.es

OPERACIÓN CAMBIO-COMPRA

COMPRAMOS Y CAMBIAMOS TU VIEJA CONSOLA, JUEGOS, ACCESORIOS, ETC.



Dirección: Videojuegos M.V.
C.C. Dendaraba. B- 16. 01004 Vitoria
Horario: Mañana: 11 a 1,30 y Tardes: 5 a 8,30.
Teléfono: 945 148319

DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87
www.dreamgames.net

GAMECUBE	GAME BOY ADVANCE
VIRTUAL STRIKER 3 NBA COURTSIDE BIOHAZARD DINOSAUR PLANET	GUILTY GEAR LUNAR LEGEND STREET FIGHTER Z. 3 ROCKMAN ZERO
PS2: XENOSAGA SAMURAI VIRTUAL FIGHTER 4 SPACE CHANEL SPORT 2	XBOX: SILENT HILL 2 MAX PAYNE JET SET RADIO GENMA ONIMUSHA

CONVERSIÓN DE PS2, PAL Y NTSC
JUEGOS RPG, PSX USA



LOS
PESOS-PESADOS
DEL VIDEOJUEGO
¡LO ULTIMO SIEMPRE AL MEJOR PRECIO!
MAX PAYNE
NO ONE LIVES FOREVER
DARK SUMMIT
DYNASTY WARRIORS 3
MOTO GP 2
STAR WARS RACER REVENGE
DEUS EX
KESSEN 2
HEADHUNTER
MONSTERS
ACE COMBAT 4
STATE OF EMERGENCY
HERDY GERDY
ECCO THE DOLPHIN
METAL GEAR SOLID 2
¿ESTAS CANSADO DE TUS JUEGOS VIEJOS?
¿QUIERES JUGAR A ALGO NUEVO?
RECICLA TU COLECCIÓN
CON EL SISTEMA DE COMPRA-VENTA DE MGK
INFÓRMATE EN TU TIENDA MGK
Accesorios MGK
Precios P.V.P. recomendados - I.V.A. Incluido
ACCESORIOS DE CALIDAD
AL MEJOR PRECIO
Playmaster Double-Shock
€14,40 2.396 Ptas.
Playmaster Digital
€7,15 1.190 Ptas.
Memory Card 1 Mega
incluye funda
€7,15 1.190 Ptas.
Deluxe Pouch Advance
€10,80 1.797 Ptas.
PowerPak Advance
€13,20 2.197 Ptas.
Gamecenter Advance
€10,80 1.797 Ptas.
Gamelink Advance
€9,60 1.597 Ptas.
M·G·K
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA - FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Crevillente ¡NUEVA TIENDA!
Alarico López Teruel, s/n
Tel. 966 681 606
Orihuela ¡NUEVA TIENDA!
C/. de la Huerta, 11
Tel. 965 303 348
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
C/. José Ramón Melida, 6
BARCELONA
Badalona ¡NUEVA TIENDA!
Calle Conquista, 121
Tel. 933 896 211
GUADALAJARA
Guadalajara ¡NUEVA TIENDA!
Rufino Blanco, 6
Tel. 949 255 327
GIRONA
Girona ¡NUEVA TIENDA!
Av. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
JAEN
Linares ¡NUEVA TIENDA!
C/. Alfonso el Sabio, 14
Tel. 953 606 711
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
Pinto ¡NUEVA TIENDA!
C/. Sagrada Familia, 8
Tel. 916 926 381
Alcorcon ¡NUEVA TIENDA!
C/. Nueva, 10
Tel. 916 431 628
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 727 316
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
Vendrell ¡NUEVA TIENDA!
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
previews | novedades | trucos | tienda virtual
www.mgk.es
En centros especializados MGK
JUGAR ES UN DERECHO
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:
Tienda de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red e Internet.
SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
INFOLINE FRANQUICIAS:
965 718 079

ANDORRA
ESCALDES -ENGORDANY

ESPAÑA

ALBACETE
- ALMANSA — C/ Dr. Manzanera 2 — 967 31 22 63
- HELLÍN — C/ Melchor de Macanaz 22 — 967 17 60 04

ALICANTE
- ALCOY 1 — C/ Hispanidad 22 — 96 652 16 31
- ALCOY 2 — C/ Músico Gonzalo Blanes 41 — 96 554 93 20
- ALCOY 3 — Pza. Jaime Conquistador 1 — 96 533 05 48
- BANYERES DE MARIOLA — C/Vinalopó 6 — 96 556 60 49
- IBI — Avda. de la paz 33 — 96 655 10 49
- MURO DE ALCOY — C/ Virgen Desamparados 34 — 96 553 20 64
- PLAYA SAN JUAN — Avda. Locutor V.Hipólito s/n — 96 526 88 77

BARCELONA
- BARCELONA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

CÁDIZ
- CHIPIONA — Avda. de la Constitución 33 — 956 37 35 82
- JEREZ DE LA FRONTERA — C/Paseo Delicias 1 — 956 32 63 66
- SAN LÚCAR DE BARRAMEDA — Avda. V Centenari Edif. Mirasol 1 — 956 96 81 15

CASTELLÓN
- VALL D´UXO — C/ Rosario Creixac 2 — 964 69 69 67

CEUTA
- CEUTA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

CÓRDOBA
- CÓRDOBA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- PUENTE GENIL — C/ Rodolfo Gil 16 — 957 60 08 48

CUENCA
- CUENCA — APERTURA NUEVO LOCAL — 969 22 14 53

GUADALAJARA
- GUADALAJARA — C/ Rufino Blanco 9 — 949 24 83 97

JAÉN
- BAILÉN — C/ Isabel La Católica 22 — 953 67 82 52

MADRID
- MADRID — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- ALCALÁ DE HENARES — J.Mª Pereida 10 — 91 802 78 92

MÁLAGA
- RONDA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- VELEZ - MÁLAGA — C/ Alcalde Manuel Reina — 952 50 19 79 — edif. Irene III

MELILLA
- MELILLA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

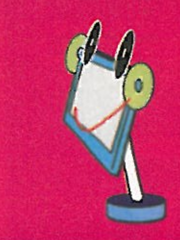
MURCIA
- MURCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- ALHAMA DE MURCIA — C/San Pedro 2 — 968 63 61 14

TARRAGONA
- TORREFORTA — Pza. Nou Centre Bl.3 esc.1 — 977 54 00 71

VALENCIA
- VALENCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- CARLET — Avda. Balaguer 8 — 96 299 47 92
- LLOMBAI — C/ Maestro Torres 8 — 96 255 03 88
- ONTENIENTE — Avda. l´Almaig 40 — 670 32 19 89
- MASSAMAGRELL — Avda. Raval 40 — 96 144 01 05

PORTUGAL
- LISBOA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
- OPORTO — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

VIDEO-MANIA



...especialistas en Videojuegos DVD y VHS

NUEVO PRECIO!!!
299.91 €
49.900 ptas



Y seguimos creciendo...

LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL
Presupuesto sin compromiso para apertura.



A partir de **29.99 €** de tu pedido los PORTES GRATUITOS
SERVICIO 24horas EN TODA ESPAÑA

CONSIGUE DE 2ª MANO PELÍCULAS, DVD Y VIDEOJUEGOS
A TIENDAS Y PARTICULARES





GAME BOY COLOR
LA EVOLUCIÓN...
GAME LINK — HARRY POTTER — POK. CRISTAL — SHREK
17.97 € — 42.01 € — 45.02 € — 39.01 €

119.60 €
19.900 ptas
42.01 €
48.02 €
48.02 €
119.60 €
19.900 ptas
POKEMON STADIUM 2
71.52 €
PAPER MARIO
71.52 €

119.60 €
19.900 ptas

FIFA FOOTBALL — CRASH BASH
48.02 € — 23.98 €
23.98 €
54.03 € — 30 €
60.04 € — 23.98 €

VHS
SIEMPRE A TU LADO
EVOLUTION



ARACHNID

TELF.
- packs
- tarjetas de recarga
- altas a particulares y empresas

TELE RECARGA

PC
HARRY POTTER — FIFA 2002
42.01€ — 42.01€
GALACTIC BATTLEGROUNDS
42.01€

CD's



¿A qué esperas ... ...para tu tienda 24 horas!



Alta rentabilidad las **24** h.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.

Grandes descuentos.

INFÓRMATE:
627 47 01 98
627 47 01 94
627 47 02 00
TELF. 96 393 71 00
FAX 96 393 76 66

Sin canon de entrada.
Zona de exclusividad.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m².
Inversión desde 1 millón ptas.

video_mania@ono.com











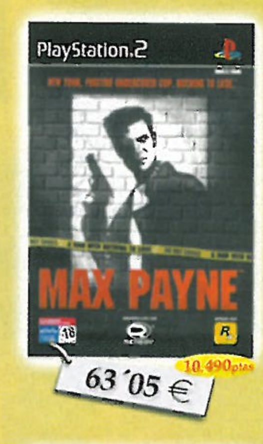










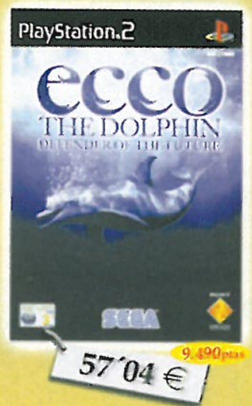














-Todos los precios incluyen el I.V.A.
-Ofertas válidas hasta fin de Febrero 2002
o fin de existencias
-Precios válidos salvo error tipográfico.





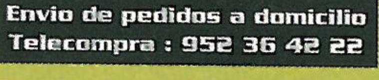
Cool Boarders 4 — PlayStation — 20´98 € — 3.490ptas

Destruction Derby Raw — PlayStation — 20´98 € — 3.490ptas



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
PMV DISTRIBUCIONES

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com







VENTAS EN CD - ROM

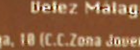
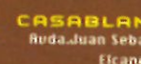











CÁDIZ 956690048	LA LÍNEA	c/Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	c/Alfonso XIII, 66
CÓRDOBA 957525782	CABRA	c/Doña Leonor, 36
CÓRDOBA 957752328	CÓRDOBA	Centro Comercial "El Arcangel", Local 35
GRANADA 958294007	GRANADA	c/Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	c/Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	c/Valladolid, 2
MÁLAGA 952416634	ALHAURIN DE LA TORRE	c/ Almendros, 22
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA 952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda.Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952806792	ESTEPONA	c/El Cid, 13 Bajo
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA 968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14



Gastos de Envío:
Península:750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.



especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

PlayStation®

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: ✆ 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS: ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · $ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

ALBACETE c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE) ☎ 967 17 61 62

ALBACETE c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE) ☎ 967 34 04 20

ALICANTE Avenida de la Libertad, 28 - 03206 ELCHE (ALICANTE) ☎ 96 666 05 53

ALICANTE c/Andrés Lambert, 5 - 03730 JAVEA (ALICANTE) ☎ 96 579 11 97

BADAJOZ Avenida Antonio Chacón, 4 - 06300 ZAFRA (BADAJOZ) ☎ 924 55 52 22

BALEARES c/Cami Salard, 6 - 07008 PALMA DE MALLORCA (BALEARES) ☎ 971 70 65 21 EMAIL: mallorca@gameshop.es

BALEARES c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES) ☎ 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA) ☎ 93 894 20 01

BARCELONA c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720 VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) ☎ 93 892 33 22

BARCELONA Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

BARCELONA c/Brutau, 202 - 08203 (SABADELL) BARCELONA ☎ 93 712 40 63

CÁDIZ c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00

CANTABRIA c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA) ☎ 942 26 15 94/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GIRONA c/Rutlla, 43 - 17007 GIRONA ☎ 972 41 09 34

GRANADA c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28

LEÓN c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN ☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021 CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) ☎ 91 723 74 28

MÁLAGA c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MÁLAGA) ☎ 95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es

OURENSE Avenida de la Habana, 69 - 32003 OURENSE ☎ 988 392 350 EMAIL: ourense@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE Avda. Juan Carlos I, Edificio Marte- Local 8 - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

SORIA c/San Benito, 6 BAJO - 42001 SORIA ☎ 975 23 04 17

TARRAGONA c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA) ☎ 977 33 83 42

VIZCAYA c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO) ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA) ☎ 94 418 01 08

PS ONE + DUAL SHOCK

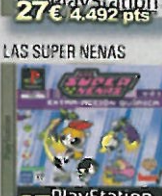
120€ /19.966 pts.

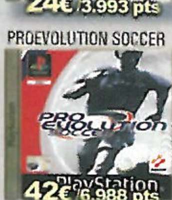
Accesorio	Precio
DUAL SHOCK	27€ 4.492 pts
MEMORY CARD	12.6€ 2.096 pts
MULTITAP	30€ 4.992 pts
UPXUS CONTROLLER	9.5€ 1.581 pts
SHOCK CONTROLLER	18€ 2.995 pts
VOLANTE McLAREN	72€ 11.980 pts
RF ADAPTOR UPXUS	13€ 2.163 pts
PISTOLA P99K	42€ 6.988 pts
PISTOLA SCORPION II	36€ 5.990 pts
MEMORY 1Mb	8.35€ 1.389 pts
MEMORY 4Mb	21€ 3.494 pts
BOLSA PS ONE	21€ 3.494 pts




Juego	Precio
ALADDIN	23€ 3.827 pts
ATLANTIS	27€ 4.492 pts
CHASE THE EXPRESS	21€ 3.494 pts
COOL BOARDERS 4	21€ 3.494 pts
CRASH BASH	21€ 3.494 pts
CASPER	36€ 5.990 pts
DESTRUCT. DERBY RAW	21€ 3.494 pts
DINO CRISIS	18€ 2.995 pts
DRIVER 2	27€ 4.492 pts
EMPEROR NEW GROOVE	21€ 3.494 pts
EL MUNDO NUNCA ES...	21€ 3.494 pts
ET EL EXTRATERRESTRE	CONSULTAR
FIFA FOOTBALL 2002	45€ 7.487 pts
FINAL FANTASY IX	30€ 4.992 pts
GRAN TURISMO 2	21€ 3.494 pts
HARRY POTTER	45€ 7.487 pts
INT. SUPERSTAR SOCCER	23€ 3.827 pts
MEDAL OF HONOR UND.	24€ 3.993 pts
METAL GEAR SOLID	18€ 2.995 pts
MONSTRUOS S.A.	27€ 4.492 pts
NODDY	27€ 4.492 pts
PARASITE EVE II	27€ 4.492 pts
PERRO & LOBO	33€ 5.491 pts
PROEVOLUTION SOCCER	42€ 6.988 pts
LA DINOCABALGADA	42€ 6.988 pts
SPIDERMAN 2	39€ 6.489 pts
SPYRO YEAR OF DRAGON	21€ 3.494 pts
LAS SUPER NENAS	27€ 4.492 pts
SYPHON FILTER 3	42€ 6.988 pts
TEKKEN 3	21€ 3.494 pts
TELETUBBIES	27€ 4.492 pts
TOMB RAIDER CHRONICL.	30€ 4.992 pts
TONY HAWK 3	45€ 7.487 pts
VAGRANT HISTORY	27€ 4.492 pts
WINNIE POOH	27€ 4.492 pts
WORMS WORLD PARTY	27€ 4.492 pts









Dreamcast

DREAMCAST + CHU CHU ROCKET + UEFA DREAM SOCCER 120€ /19.966 pts.

Accesorio	Precio
CONTROLLER	30€ 4.992 pts
VISUAL MEMORY	30€ 4.992 pts
VIBRATION PACK	23€ 3.827 pts
MOUSE DC	30€ 4.992 pts
ARCADE CONTROL	30€ 4.992 pts
CABLE RFU	15€ 2.496 pts
PISTOLA STAR FIRE	39€ 6.489 pts










Juego	Precio
CANNON SPIKE	30€ 4.992 pts
CONFLICT ZONE	39€ 6.489 pts
HEAD HUNTER	39€ 6.489 pts
HM GEOMATRIX	39€ 6.489 pts
NBA 2K2	39€ 6.489 pts
REZ	39€ 6.489 pts
SHENMUE 2	39€ 6.489 pts
VIRTUA TENNIS 2	39€ 6.489 pts










SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

PlayStation 2

PLAYSTATION2 + DUAL SHOCK 2
300€ /49.916 pts



Producto	Precio
DUAL SHOCK 2	30€ 4.992 pts
MEMORY 8Mb PS2	39€ 6.489 pts
STAD VERT/ HORIZ	15€ 2.496 pts
MULTITAP PS2	45€ 7.487 pts
MANDO DVD SONY	30€ 4.992 pts
MANDO DVD PELICAN	27€ 4.492 pts
STORAGE SYSTEM	7€ 1.165 pts
VOLANTE McLAREN	72€ 11.980 pts
VOLANTE SPEEDSTER 2	75€ 12.479 pts
PISTOLA P99K	42€ 6.988 pts
PISTOLA G-CON2	consultar
SOUND STATION 2	90€ 14.975 pts
ADAPTADOR RFU	23€ 3.827 pts
I-LINK CABLE	23€ 3.827 pts

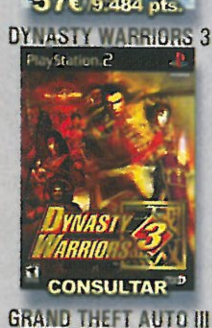


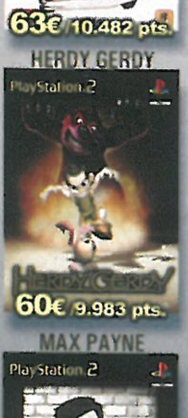






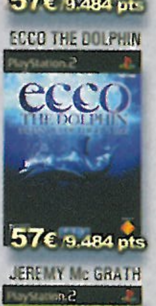

Juego	Precio
ACE COMBAT 4	57€ /9.484 pts.
007 AGENT UNDER FIRE	63€ /10.482 pts
ATLANTIS III	57€ /9.484 pts
BLADURS GATE	57€ /9.484 pts
BURNOUT	57€ /9.484 pts
CRASH BANDICOOT	57€ /9.484 pts
DEAD OR ALIVE 2	39€ /6.489 pts
DEVIL MAY CRY +CAMISETA	63€ /10.482 pts.
DYNASTY WARRIORS 3	CONSULTAR
ESPN SNOWBOARD 2002	60€ /9.983 pts
ESPN INT. WINTER SPORTS	60€ /9.983 pts
ECCO THE DOLPHIN	57€ /9.484 pts
FIFA FOOTBALL 2002	63€ /10.482 pts
GRANDIA II	CONSULTAR
GUN SURVIVOR 2	62€ /10.316 pts
DROPSHIP	57€ /9.484 pts. + DVD EVOLUTION 72€
GRAND THEFT AUTO III	63€ /10.482 pts.
JAK & DAXTER	57€ /9.484 pts
JEKYLL & HYDE	30€ /4.992 pts
JEREMY Mc GRATH	57€ /9.484 pts
KLONOA 2	57€ /9.484 pts
MONSTRUOS S.A.	57€ /9.484 pts
MOTO GP 2	CONSULTAR
HEAD HUNTER	57€ /9.484 pts.
HERDY GERDY	60€ /9.983 pts.
PROEVOLUTION SOCCER	60€ /9.983 pts
RAYMAN M	60€ /9.983 pts
REZ	57€ /9.484 pts
SALT LAKE GAMES 2002	60€ /9.983 pts
SHADOWMAN 2	57€ /9.484 pts
SILENT HILL 2	66€ /10.981 pts
MAXIMO	62€ /10.316 pts.
MAX PAYNE	63€ /10.482 pts.
SPACE RACE	CONSULTAR
SOUL REAVER 2	63€ /10.482 pts
SSX TRICKY	60€ /9.983 pts
SW RACER REVENGE	CONSULTAR
STATE OF EMERGENCY	CONSULTAR
SUNNY GARCIA SURF	30€ /4.992 pts
METAL GEAR SOLID 2 EDICION ESPECIAL	66€ /10.981 pts.
TEKKEN TAG TOURN	39€ /6.489 pts
TIME CRISIS II	57€ /9.484 pts
TONY HAWKS 3	63€ /10.482 pts
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	66€ /10.981 pts
WIPE OUT FUSION	57€ /9.484 pts
WORLD RALLY CHAMP.	57€ /9.484 pts


















TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP

Y el mes que viene...

¡LA MEJOR AVENTURA DE LA HISTORIA!

Por fin lo vas a saber todo acerca de Metal Gear Solid 2

Hobby Consolas se enorgullece en presentaros el comentario más exhaustivo sobre el título de PS2 más esperado de la historia. Después de más de 2 años de espera, os desvelamos los secretos, las novedades, la puntuación, y todo lo que tenéis que saber de la gran aventura de Solid Snake en la consola de 128 bits. ¡Alucinante!







LA CONSOLA DE MICROSOFT DESEMBARCA EN ESPAÑA



Los primeros juegos para Xbox, comentados y puntuados

¿Quieres conocer las notas de los primeros juegos de Xbox? En el próximo número de Hobby Consolas analizamos todos los títulos que aparecerán junto a la consola el 14 de marzo, para que si te la piensas comprar sepas lo que es bueno. Y si no te la quieres comprar, que sepas igualmente si los juegos son mejores o peores que los de tu PS2.

¡HEADHUNTER LLEGA A PLAYSTATION 2!

Review de la versión para PS2 y Guía rápida para Dreamcast y PS2.

El cazarrecompensas más valiente del futuro llega a PS2, y nosotros te ofrecemos toda la información sobre este juego de Amuze, con un comentario exhaustivo y una guía imprescindible para llegar al final en DC y PS2. ¡No podrás pasar sin ella!





Y además...

- MAXIMO
- ICO
- BLOOD OMEN 2
- NO ONE LIVES FOREVER
- SHADOWMAN 2
- TUROK EVOLUTION
- VEXX



Director Editorial Revistas de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Ricardo del Olmo, Miguel Ángel Sánchez.

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª. 48990 Algorta, (Vizcaya). Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla) Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 4/2002

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39•Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y CONSIGUE TU REGALO

MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



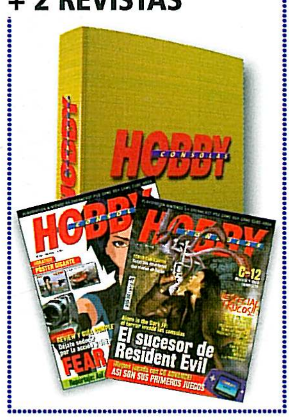
Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.).
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

CONTROLLER PACK N64



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64. Un regalo de más de 18,00€ (más de 3.000 Ptas.).
Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano. Un regalo de más de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.).

¡10 x 12!

¡Paga 10 números y recibe 12!



Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números 10 x 2,75€ = 27,50€ (4.576 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 5,50€ (915 Ptas.).

TORRE DVD's



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2. Un regalo de más de 21,00€ (más de 3.500 Ptas.).
Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's. Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



902 15 17 98

(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



SOLDADOS POR LA PAZ

Narcotraficantes militarizados en Colombia. Construcción de armas de alto poder destructivo en China. Terroristas en Libia... Allí donde haya cualquier amenaza contra la paz, allí estará una unidad de élite de las Fuerzas Unidas por la Paz (UPF). Tropas perfectamente equipadas con una única misión: mantener la paz a nivel mundial. Es Dropship: Fuerzas Unidas por la Paz. El nuevo juego de PlayStation 2 que combina simulación en vuelo, terrestre, y estrategia militar. El objetivo merece la pena. www.dropship-pilot.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

